Evrenin en iyi dergisi yeni yılınızı kutlar

www.kamernet.com

GAMESHOW

Aylık PC Oyun Dergisi Sayı: 200001 OCAK 2000 Fiyat: 1.950.000 TL (KDV dahil)

INDIANA JONES and the INFERNAL MACHINE

Çılgın arkeleoğumuz bomba gibi bir macerayla geri döndü. Sayfa 18'de kırbaçlarınızı hazırlayın...

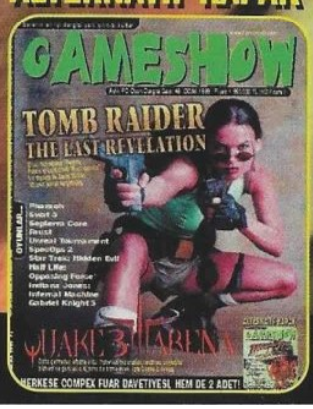
SUPER OYUNLAR...

- Pharaoh
- Swat 3
- Septerra Core
- Faust
- Unreal Tournament
- SpecOps 2
- Star Trek: Hidden Evil
- Half Life: Opposing Force
- Tomb Raider: The Last Revelation
- Gabriel Knight 3

QUAKE 3 ARENA

Daha gelmeden efsane oldu! Haberler, röportajlar, resimler, söyleşiler bitmedi ve görülen o ki daha da bitmeyecek. İşte Quake 3: Arena

ALTERNATİF KAPAK



HERKESE COMPEX MULTIMEDIAFUAR DAVETİYESİ, HEM DE 2 ADET!

Evrenin en iyi dergisi yeni yılınızı kutlar

www.kamernet.com

GAMESHOW

Aylık PC Oyun Dergisi Sayı: 200001 OCAK 2000 Fiyat: 1.950.000 TL (KDV dahil)

TOMB RAIDER
THE LAST REVELATION

Oyun dünyasının "Femme Fatale"si Lara Croft "Mısır tadında" bir macera ile Sayfa 50'den itibaren tekrar karşımızda.

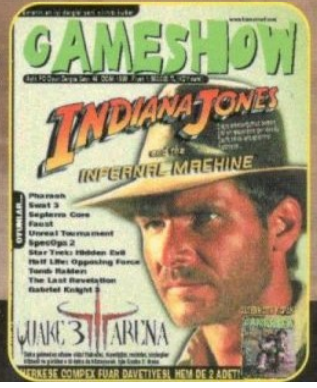
SÜPER OYUNLAR...

- Pharaoh
- Swat 3
- Septerra Core
- Faust
- Unreal Tournament
- SpecOps 2
- Star Trek: Hidden Evil
- Half Life: Opposing Force
- Indiana Jones: Infernal Machine
- Gabriel Knight 3

QUAKE 3 ARENA

Daha gelmeden efsane oldu! Haberler, röportajlar, resimler, söyleşiler bitmedi ve görülen o ki daha da bitmeyecek. İşte Quake 3: Arena

ALTERNATİF KAPAK



HERKESE COMPEX MULTIMEDIAFUAR DAVETİYESİ, HEM DE 2 ADET!

FROM THE ARCHERS OF GAMESHOW

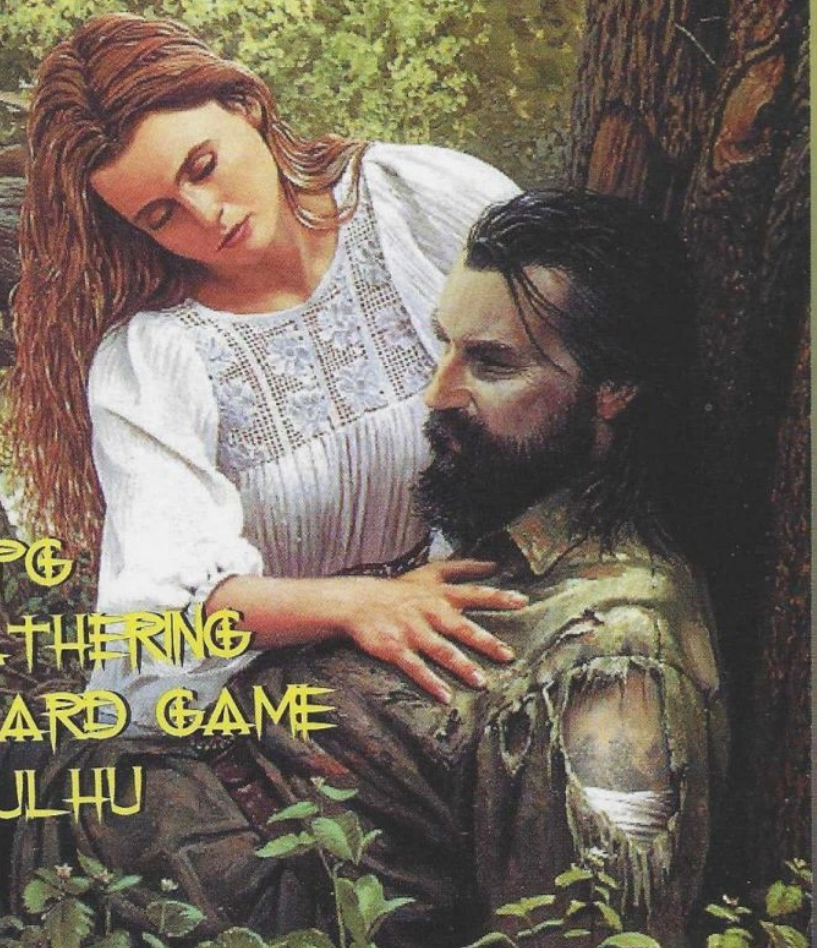
FRP&MAGIC

AYLIK FRP & MAGIC DERGİSİ- SAYI:8, EKİM 1999, 950.000.- (KDV DAHİL)

64 sayfa

!! ÇIKTI !!
HALA
ALMADINIZ MI?

KITS AND SPELLS
RAVENLOFT
THE UNDERDARK
DRAGONLANCE
PLANESCAPE
ROPORTAJ
FIFTH AGE
VAMPIRE
WRAITH
WARHAMMER
STAR WARS RPG
MAGIC THE GATHERING
STAR WARS CARD GAME
CALL OF CTHULHU
HABERLER



BEN DE OYNAYACAĞIM!

ABONELİK İÇİN
İşBankası Beşiktaş Şube
1008-2420980
Numaralı Hesaba
11.000.000.-TL
Yatırın. Arayın,
212 . 260 02 25
Adınızı, Soyadınızı,
Adresinizi Belirtin.
Aboneliğiniz Hemen Başlasın.

FRP&Magic'i bulabileceğiniz yerler.

Nezik Kitapevi (Şaşkınbakkal, Kadıköy)
Uygar (Kadıköy): 216.3367354
Geçit Kafe (Kadıköy): 216.3455086
Perla (ŞaşkınBakkal): 216.3857106
Kamer (Beşiktaş): 212.2600225
Sihir (Beşiktaş): 212.2279955
Alesta (Beşiktaş): 212.2617689
Gerekli (Nişantaşı): 212.2404057
LD (Bakırköy): 212.6605625
Raksotek (Bakırköy): 212.5437989
Acron (Bakırköy): 212.6602722
Photo Center (Ataköy): 212.6612561
Mars (Fatih): 212.5549335
OverSoul (Ankara): 312.4660965
Abyss (Ankara): 312.4686259
Yüksel (Ankara): 312.4359265
DataSoft (İzmir): 232.4223092
Excalibur (İzmir): 232.422.53.89
Studio Ümit (İzmir): 232.4834472
Antalya D&R: 242.2445446
İnsancıl (Eskişehir): 222.2338264
Ezgi (Bursa): 224.2209697
Çokran (Bursa): 224.2209749

gerçeğe çağrı

BIRAKALIM ESKİ YUZYILIN
AYIBI ESKİDE KALSIN.
GAMESHOW OLARAK HEPİNİZI
TELIF HAKLARINA SAYGILI OLMAYA VE
ORİJİNAL OYUN KULLANMAYA ÇAĞIRIYORUZ.
UNUTMAYIN Kİ KOPYA CDLERİN
BİR ÇOĞU TAM SÜRÜM OLMAMALARI
NEDENİ İLE TADINI DAMAĞINIZDA
BIRAKARAK SİNİRLERİNİZİ,
BARINDIRACAĞI VİRÜSLER YÜZÜNDEN DE
BİLGİSAYARINIZI YIPRATABİLİR.

kulağınız çekilmeden bu çağrıya kulak verin.

GAMESHOW

Meg: "Polat! Herkese 'yeni yılınız kutlu olsun' de bakiim!!

Zebani: "Yeni Yılınız kutlu olsun arkadaşlar"

OCAK

bir editör

Bir gün Kamer'de hep beraber otururken, konu nasıl geldi tam hatırlamıyorum. "GameShow Türkiye'de bir kaledir" demek gafletinde bulundum. Sonra konu, GameShow'un yaşadığı sorunlara geldi. Çünkü derginin satışları hakkettiğini düşündüğümüz yerde değildi. Yayınlanan diğer dergilerin arkalarındaki desteğe asla sahip olamadığımızdan, yayın hayatımızda çeşitli zorluklarla karşılaşmaktayız. Tanıtım sorunu, dağıtım sorunu, reklam alabilme sorunu gibi. GameShow dergisi şu anda gelebildiği konumda, bu zorluklarla en iyi başedebilecek noktada. Bu noktada mağlup olması, başka hiç bir Türk'ün -eğer herhangi bir medya kuruluşuna bağlı değilse- asla kendi ülkesinde başarılı olamayacağı anlamına gelmektedir. Örneğin şu anda bir çok online oyun dergileri internet üzerinde yayınlanmakta iken, bunların basılı yayın dünyasına asla adım atamayacakları anlamına geliyor. Ve sizlerin, yani Türkiye'deki Türk'lerin, en azından bilgisayarlar ile ilgilenen Türklerin, hayatları boyunca Avrupa'da zaten yayınlanan, yabancı menşeili dergileri okumak zorunda kalacağı anlamına gelmektedir. Bu konuda, sizlerin üzerine düştüğünü düşündüğüm görev ise, karşılaştığımız zorluklarda bize yardımcı olmanız (her zaman olduğunuz gibi). En azından tanıtım alanında. Bu konudaki desteğinizi, bize güvendiğinizi hissettikçe, biz dergimizi daha iyi yerlere getirmek için elimizden geleni yapacağız.

Herkese iyi yıllar, akabinde de iyi bayramlar.

M.Emin Gür
meg@gsmnet.com

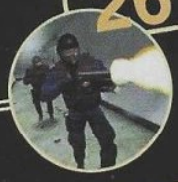
18 Indy: infernal machine

Indy abimiz meşhur şapkası ve kırbacı ile bu kez 3D action adventure olarak maceralarına devam ediyor. Mezar hırsızlarını enseliyor (ne diyom ben?)

22 Pharaoh

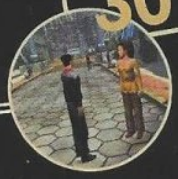
Popüler kültürün tükenmez malzemesi olan mısır medeniyeti üzerine çok güzel bir strateji. Fakat zannımca bu mısır medeniyeti beni kusturacak.

26 SWAT 3



Amerikanın profesyonel ve yasal yok edicileri bir kez daha sahte kötü kahramanların cezasını veriyor. Bende saçmalamadan duramıyorum

30 Star trek: hidden evil



Yeni bir star trek macerası. Hayranların alacağı kesin de bizim bu Meg'in star trek düşmanlığını ne yapacağız onu düşünüyorum.

32 Septerra Core

İlginç bir RPG. Büyük patlak gözlü kahramanlar başrolde. Hikaye şöyle. Günlerden bir gün bir ülkeye büyücü gel... amaaan.

ayrıca ---> Spec Ops 2 ve

04 MEGafon

14 cd show

16 son dakika

18 bu sayfalar da bir sürü oyun var ki yukardaki kutuda muhteviyatları var

Paha biçilmez bir külçe altın gibidir. Değerini sadece altın sarrafı bilir. - **Altın sarrafı Hilmi**

Kristal ve büyülü bir küre gibidir. Bakmasını bilen ondaki tüm mucizeleri görebilir -**Mandrake**

Mert: "Aa? Polat? bu ne itaatkarlık böyle! O halde hemen beni sevdiğini ve saydığını söyle. He he!"
Burçak: Evet Polat benimde süper bir yazar olduğumu söyle, şimdi hemen!
Timur: Öyle mi lan Polat? Senden utanıyorum ama bana da harika bir insan olduğumu söyle
Engin: Evet Polat! Benimle evleneceğini söyle. Ay ne dedim ben?

ayın oyunu
TOMB RAIDER
THE LAST REVELATION

Quake 3: Arena 34
Beklenen oyun geldi ve ortalık kan gölüne döndü. herkes oynuyor, oynayacak da

Faust 38
Goethe'nin ünlü eseri nefis bir adventure olarak huzurlarımızda. Eseri gibi ölümsüz olur mu? Olur.

Unreal Tournament 44
Bence Quake'deb daha güzel bir oyun Unreal. Her zaman da öyle olmuştur. Yapay zeka benden daha zeki

Half Life: opposing force 48
İlki kadar güzel, ilkinden daha meyecanlı. Half Life ününe yakışır biçimde hızla ilerliyor. Eee! ne biçim tanımlama bu diyen yok mu?

Gabriel Knight 3 54
Jane Jensen ablamızın son eseri! Hem de 3d olarak. Hemen söylemeliyim ki bu ay oyun alacaksanız ilki bu olsun. 3D'ler süper (bunu söylemiş miydim?)

iddialı oyun Age Wonders açıklamaları

biz kimiz?

Kamer Yayıncılık
Adına Sahibi
M. EMİN GÜR

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
TİMUR ÇATAKLI

Genel Yayın Yönetmeni
POLAT YARIŞÇI

Reklam ve Halkla İlişkiler
ENGİN SÜZEN

Kapak Tasarım
ve Sayfa dizayn
POLAT YARIŞÇI

Düzeltiler
Çilem
"Türkolog"
TERCÜMAN

Web Master
Altuğ "Dreamon" Canıtez
Volkan "Maestro" Çağsal

Yazarlar
(alfabetik sırayla)
Emre Arın, Burçak Caner, Muder, Efe Mumoğlu, Rauf Olcay, Altuğ Canıtez, Volkan Çağsal, Özgür Gültekin, Polat Yarışçı, Mehmet Emin Gür, Engin Süzen, Burak Bayburtlu, Ertunç Burak, Burak Hun, Can Kantarcı, Nesime Taşan, Murad Omay, Mert Topçu, Timur Çataklı, Serkan Kutlubay, Tuğhan Arslan ve daha nicesi...

Renk Ayrımı
Bu ay biz ayırdık!

Baskı ve Cilt
Şan Ofset (212) 233 05 88

Genel Dağıtım
BİRYAY

Yazışma Adresi
Ihlamurdere Cad. Çelebioğlu Sok. Akel İşhanı No:2/5 Beşiktaş,80690,İstanbul

Telefon
(212) 260 02 25
(212) 260 37 76
Fax
(212) 259 07 91

E-Mail
gameshow@kamernet.com

Web Site
http://www.kamernet.com

Hesap Numaraları
İş Bankası Beşiktaş Şubesi 1008-2420980
Yapı Kredi Beşiktaş Şubesi 1068042-1

62 B-bölgesi
66 the expert
70 dümen
72 Cheats
76 search engin
78 internet
80 ve sonrası overdose

Sırt üstü debelenen talihsiz bir böcek gibidir. Beceriksizce çırpınıp durur. - Timur

Böcek benzetmesi saçma. O tıpkı dört ayak üstüne düşen kurnaz ve zeki bir kedi gibidir. Tamam mı? -Zebani

Hayır tamam değil. O tıpkı... eeee tıpkı, ne? şey tamam, o tıpkı bir böcek... bi dakka! Ay allahım laf sokmalıyım -Timur

MEGafon

BİZ HERŞEYİ GÖRÜR, DUYAR, BİLİRİZ (FAKAT BAZEN...?)

SIMON THE SORCERER 3D

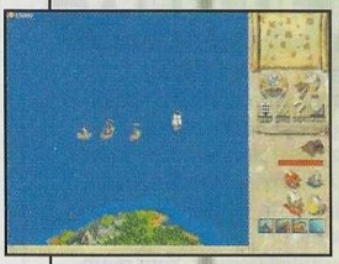
Yok arkadaşım, yok öyle bir şey, yemezler. Simon The Sorcerer 3D "lokması" benim damak zevkime uygun değil. Neden mi? Bakın anlatayım; İlk Simon Adventuresoft (bir zamanların Horrorsoft' u, bilirsiniz Elvira yengeniz falan!) tarafından çıkarıldığında Amiga'm vardı. Hiçbir adventure'ı kaçırmayan ben, Simon The Sorcerer'in pek beğenmemiştim. Abidik gubudik karakterleriyle, henüz ergenlik dönemindeki beşinci sınıf özürlü konusuyla ve salak bulmacalarıyla beni delirtmişti.

Güzel grafikleri geç hemşerim, devede de boy var (ama bununla alakası yok). Simon 3D ise, isminin sonundaki "3D" ibaresiyle baştan kaybetti zaten (Gabriel Knight, sen de öl). Yine de vazifeliyiz ya bakın ne var Simon' da; 60 adet etkileşimli karakter, birbirinden tamamen farklı finaller, Üç boyuta değişik bir "boyut" getiren yeni bir 3D motor, zorcana bulmacalar falan filan. Yine de, pek yakında gelmesi planlanan Simon 3D, şu sıralar güzel oyun bulamayan adventure severler için dertlerine derman olabilir.

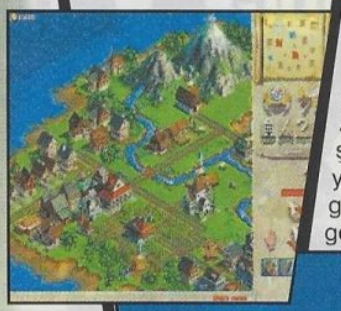
F1 WORLD GRAND PRIX

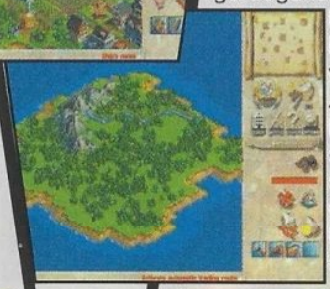
Hemen söze 1999 sezonu diyerek başlıyorum. 11 takım 22 pilot, split-screen seçeneği ile iki kişi kardeş kardeş oynama opsiyonu, TV'de kullanılan kamera açıları, geliştirilmiş araba dizaynı seçenekleri gibi özelliklerle devam etmek istiyorum. Eidos Interactive'den şu sıralar çıkması planlanan F1 World Grand Prix ve F1 konusunda söylenecek daha çok şey var. Ama ondan önemli bir konumuz var. Yarışma. Sizlerden gelen istekle yarışmalarımıza tekrar başlıyoruz. Yarışmanın cevabını bilebilmek için bütün oyunları okumanız ve sayfaların dizaynını çok iyi anlamanız gerekmektedir. Onun için peşin peşin soruyu sorayım dedim. İşte bu ayki kazık sorunuz: "Bu ayki MEGafon köşemizde, yayınlanan iki haberde birbirine benzerlikler var. Bu iki oyun hangisi?" Hemen bir ipucu vermek istiyorum. Bu sorunun cevabını verirken, sayfaların geneline dikkat etmelisiniz. Daha fazla birşey söylemek soruyu bilenlerin sayısını arttıracağından daha fazla bilgi veremiyorum. Cevapları göndereceğiniz adres: yarisma@kamernet.com. Ödülünüz ise Quake 3: Arena. Herkese iyi şanslar.

1602. A.D.

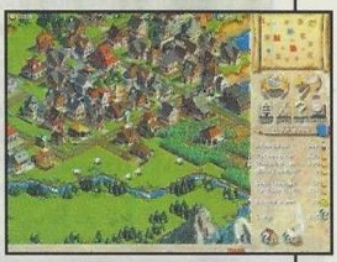


Age of Empire çıktığında, patlama, barut, ateş etme gibi unsurlar olmadan da real time strateji olabileceğini ispatlamıştı. Öyle ki, hormonal sebeplerden dolayı dişilerin pek ilgisini çekmeyen real time strateji türü, şirin grafikleriyle bunu bile başarmıştı. Yine öyle şirin grafikli, eğlenceli atmosferli; uygarlığını kur, geliş, büyü, düşmanlarınla savaş oyunlarına Ocak ayının sonlarına doğru bir yenisi ekleniyor. 4 kişiye kadar multiplayer desteğinin de olacak

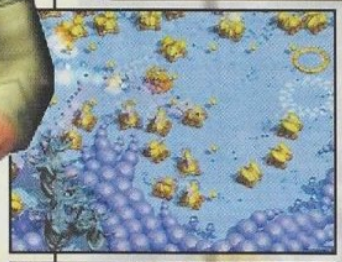




1602 A.D. aslında yıllardır Anna 1602 adı altında Avrupa'da satılıyordu. Bir sürü yenilikle, bu sefer Amerika pazarında şanslarını denemek isteyen yapımcılar oyunlarına çok güveniyorlar. Etrafta gördüğünüz grafiklere bakarak kendilerine hak vermiyor değilim. Ayrıca gelen haberlere göre oyun bayağı bir detaylı olacakmış. Olsun olsun. Mükemmellik ayrıntılardadır.

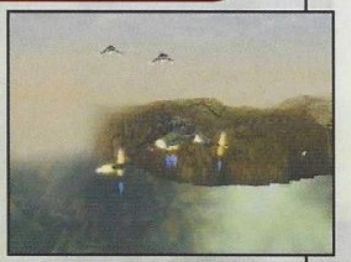


GROMADA



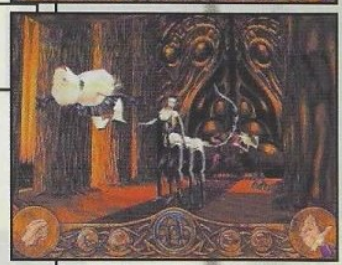
News köşesi olarak benim ve arkamdaki ekibin görevi size yeni ve süper olacak oyunların haberlerini duyurmak. Ama bunun yanısıra ikincll görevimiz sizlere, asla oynamayacağınız, çıktığında almamanız gereken oyunları da haberdar etmek. İşte Gromada bu oyunlardan biri. Starcraft özentisi grafikleri ile adam olacağa zaten benzemeyen Gromoda'nın her ne kadar ilkel bir teşhis olsa da "isminde bile meymenet yok" demekten kendimi alamıyorum. Baku ismindeki bir Rus firmasınında şu anda yapım aşamasında olan oyunun programcıları kullanılan yapay zeka için aynen şöyle diyorlar: Simple but effective and varied artificial intelligence. Bizde her ne kadar Rusça bilmesek de "bazen gözler çok şey söyler" derin cümlesinde olduğu gibi adamların gözünün bebeğine bakıp, "almayalım kalsın" diyoruz, ve hep beraber bu oyun için harcadığımız zamana acıyoruz.

STORM



Öncelikle size söylemem gereken iki şey var. Birincisi yanda adı geçen Rus firmasının adı Baku değil, Buka. Bunu şimdi farkettim. İkincisi de maalesef üzülerek söylüyorumki bu oyunu da Buka firması yapıyor. Bu iki talihsiz oyunun yine aynı talihsizlik içinde yanyana gelmesinden sorumlu olan arkadaşlarım (news'i beraber yaptığımız bir ekipten bahsetmiştim ya, toplam 50 kişi felanız) en kısa zamanda bulunup cezalandırılacak. Oyuna dönecek olursak (dönmesek?), gerçekçi fizik şartlarında (yerçekimi, rüzgar, yağmur), 20 değişik silahı, 12 değişik aircraft'da kullanabilirken, 100 değişik askeri birimi de, 3D grafikler eşliğinde kullanıyorsunuz. Zeka özürlü oldukları izlenimi veren programcıların, bu oyundaki yapay zeka yorumları da şu: Artificial intelligence sensitive to changing damage. Yani türkçesi Allah'ım sen bana sabır ver.

THE REAL NEVERENDING STORY



Kısa zaman önce Hak'kın rahmetine kavuşan Michael Ende'nin ölümsüz eseri Neverending Story'yi okumadıysanız tez zamanda okumanız, kendi kültürel evriminizi tamamlamanız açısından size epey bir yararı dokunacaktır. Arkalarını yasladıkları bu fantastik hikayenin mükemmelliğini çok iyi değerlendiren yapımcılar, 3D real-time adventure tabir edilen oyun türü ile karşımıza çıkacaklar. Birbirinden zekice hazırlanmış

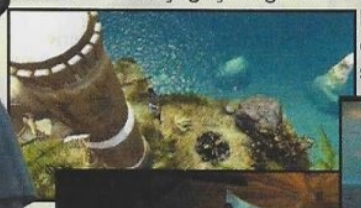
puzzle'ları ve bilmeceleri çözerken hikayenin güzelliğine kendinizi kaptıracaksınız. Her ne kadar bu tarz bir oyun alemde yok diyerek konuya iddialı bir yaklaşım sergileyen yapımcılar oyunlarını Prince of Percia 3D'ye benzetmekten de kendilerini alamıyorlarsa da sonuç olarak, geldiğinde kesinlikle alınıp arşiv yapılacak bir oyun.

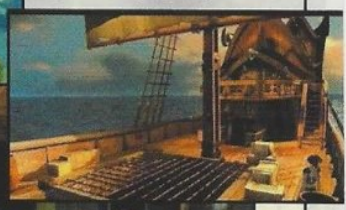
H&D: DEVIL`S BRIDGE

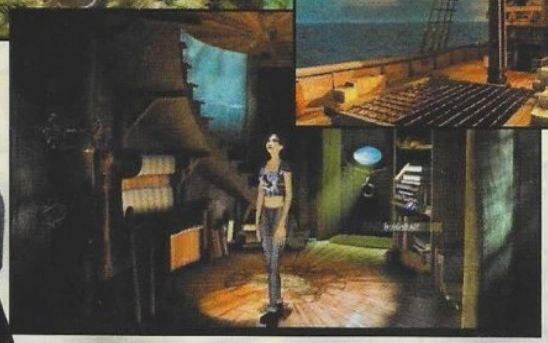
Türünün en güzel örneklerinden olan Hidden & Dangerous, yeni gelecek olan add-on'unu haber yapmaktan kıvanç duyarım. 3 büyük campaign çerçevesinde 7 yeni görev, geliştirilmiş yeni grafik teknikleri ile daha da gerçekçi sahneler, Yunanistan, Polonya ve Bastogne şehrinde (hani şu Bulge savaşı) geçen yeni mekanlar, yeni askeri ünitler, araçlar, silahlar, geliştirilen 3D ses özellikleri ile çıkacak olan bu expansion, basit bir data CD'sinden çok oyunu daha da güzelleştiren bir add-on olarak karşımıza çıkıyor. Oyunu şimdiye kadar oynamamış olanlara en kısa zamanda bir denemelerini tavsiye ederek, hani su Bulge savaşı derken, o savaş hakkında en ufak bir bilgim olmadığını anlayıp anlamadığınızı merak ediyorum.

THE LONGEST JOURNEY

Aşağıda gördüğünüz yengenizin adı April Ryan. Kendisi Norveçli firma Funcom tarafından şu sıralar çıkması planlanan The Longest Journey isimli adventure, puzzle ve action sentezi güzelcene bir oyunun baş kahramanı. Kendisi keşfedebileceğiniz 150'den fazla yerde, karşılaşabileceğiniz 60 civarında karakterle, muhteşem 32 bit renkli grafikler eşliğinde, size 50-60 saat bu oyunu oynayabilme garantisi veriyor. Yani oyun, isminin akılda çagrıştırdığı kavramları hakkediyor. Ayrıca bilim kurgu ve fantasy ögeleri içeren konusuyla da ilgi çekiyor.

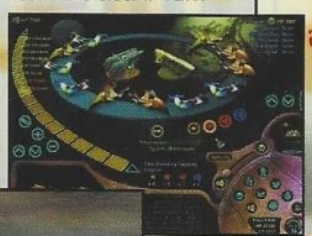


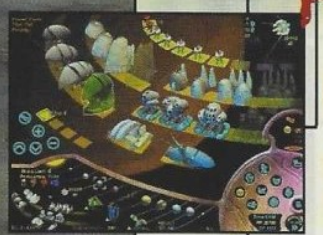




REACH4STARS

Ilk kez 1980'li yıllarda çıkan Reach for the Stars, o zamanlar (sizler bilmezsiniz) bütün dergiler tarafından yılın oyunu seçilmişti. Turn-based strateji oyunu olan R4S (artık oyun ismlerini kısaltacağız diye atmadığımız takla kalmıyor), evrende bir koloniyi, geliştirip, büyütüp, düşmanları yok edip, daha gelişip, daha büyüyüp, daha büyük düşmanları yok edeceğiniz çok ciddi bir strateji. Hem de artık geliştirmiş yeni yapay zeka sistemi sayesinde artık çok daha akıllı düşmanlarınız olacak. Turn-based hastalarına çok yakında gelecek olan bu oyunu kaçırmaması tavsiye olunur.





MAJESTY

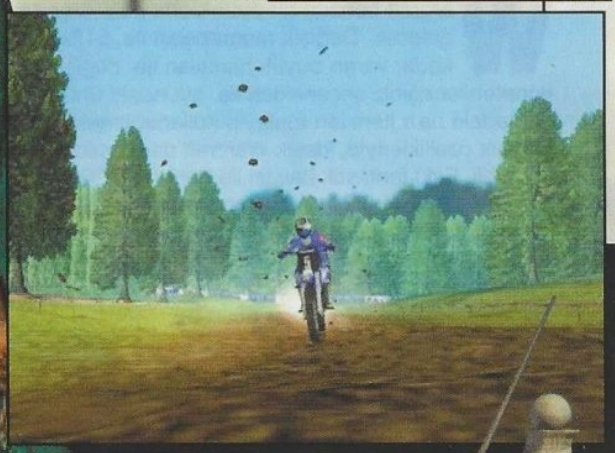
Majesty: Sovereign of Ardania. Bu ay isimlerden çekeceğiz anlaşılan. Neyse biz oyunumuza dönelim. Cyberlore Studios ismini duydunuz mu hiç? Kendileri Warcraft 2 ve Heroes of Might&Magic II'nin yapımcıları. Ve yine bir real time strateji ile karşımıza çıkacak. Daha önce yaptıkları bu iki oyunun karışımı olarak hazırlamayı düşündükleri Majesty'de graifkler çok detaylı hazırlanmış (yani en azından kendileri öyle diyor), her birimin 200 kareden fazla animasyonu, birbirinden değişik karekterler binalar, bölüm aralarındaki hazırlanmış filmler, yine övülen yapay zeka, multiplayer desteği falan filan. Bunlar hep bildiğimiz şeyler. Ama Warcraft olsun, Heroes of Might and Magic olsun bunlar hep severek ve beğenerek izlediğimiz yapımlar olduğu için ve ben doğuştan gelen bir kalıtım sonucu real time stratejileri çok beğendiğim için geldiği anda alıp oynayacağımı tahmin ediyorum. Sizler ne düşünüyorsunuz bilemem!.

POOL OF RADIENCE

Bundan birkaç ay önce TSR önümüzdeki yaz 3rd edition'u çıkaracaklarını duyurmuştu. Bununla ilgili bilgiler diğer dergimiz FRP&Magic'de detaylı bir şekilde anlatılmıştı. TSR'nin haklarını elinde bulunduran SSI, işte bu 3rd edition kurallarıyla Pool of Radience: Ruins Of Myth Drannor'u, TSR ile aynı zamanda piyasaya sürmeyi planlıyor. Grafikleriyle gayet güzel olacağı izlenimi veren PoD:RoMD (isim uzun olunca böyle oldu) 3rd edition'dan bulunan farklılıkları da içerdiği için ilgi çekeceğe benziyor. Gerçi daha çok uzun zaman var ama ne yapalım. Bekleyeceğiz.

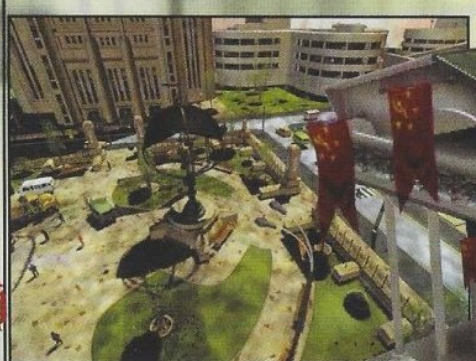
SILKOLENE HONDA

Silkolene Honda Motocross. Bir uzun oyun ismiyle daha karşı karşıyayız. Yukarıdaki başlığa sığmayan oyun isimlerininin full açıklamasını vermekte fayda var. Ama bu açıklamayı vermekte ne fayda var onu tam anlamadım. Neyse yazmış bulunduk. Diyeceğim o ki: 125, 250, 500 cc'lik motorlar, gerçekçi olduğu iddia edilen, zıplama, çarpışma, hasar alma özellikleri, 14 değişik pist, 8 kişiye kadar "LAN" üzerinde multiplayer desteği, geliştirilmiş 3D grafik ve ses sistemi. Son olarak ekleyeceğim de şudur. İlkbaharda çıkacakmış



REPUBLIC: THE REVOLUTION

Anlaşıldı, tamam. Bu ay uzun oyun isimleriyle başımız dertte. Neyse ki bu sefer yerimiz var. Otoriteler tarafından gelecekte çok başarılı yapımlara imzasını atacakları kabul edilen İngiliz firma Elixir Studious, yeni, ve daha önce pek benzerini oynamadığınız bir oyunla karşınıza çıkacak. Genel anlamda bir real time strateji olan Republic: The Revolution, yapay zeka konusunda bir devrim olacak deniliyor. 1240 mil karelik bir yüzölçümüne yayılmış Novistrana şehrini yöneteceğiniz bu oyunda, bir milyon kişi yaşıyor. Yiyor, içiyor, nefes alıyor, günlük işlerini yapıyor, çocuklarını okuldan alıyor, kendi başkanlarını seçiyor. Çıktığı zaman minumum Pentium 2-400, TNT2 kart isteyecek olan oyun, inanılmaz derece de güzel olacağa benziyor. Yeni geliştirimiş render motoru ile koskoca şehrin istediğiniz yerinde çok önemli detaylara kadar herşeyi görebileceksiniz. Şu sıralar gayet kısırlaşan oyun piyasasında, böyle daha önce kimselerin yapmadıklarını yapmaya çalışan insanları görmek bayağı bir sevindirici. Yoksa oyunlar giderek kısırlaşan bir çerçevede, pişirilip pişirilip tekrar önümüze sunuluyor. Artık herkes sıkıldı aynı oyunları oynamaktan. 2000 yılının sonbaharını heyecanla bekliyoruz



SEA DOGS

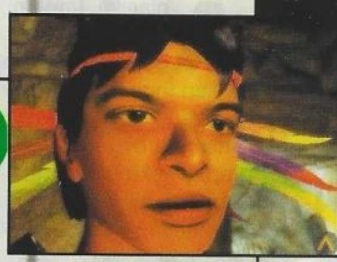
Pirates'i bilir misiniz? Bilmeyenler için herhangi bir şey ifade etmeyen bu isim, bilenler için ve benim için bilgisayar başında geçirdiğim o güzelim saatleri hatırlatıyor. Oyunun haritalarını günlerce aradığım günleri hatırlatıyor, sonra bulamayıp da İngiltere'den oyunun orjinalini ısmarlamamı hatırlatıyor. İnanılmaz güzel, eğlenceli, sürükleyici bir oyundu Pirates! Sid Meier'in ilk oyunlarındandı Pirates. Ahhh, aaahhhh! Durun göz yaşlarımı sileyim de geleyim. Sea Dogs, Pirates'a benzeyen ve biraz daha geliştirilmiş konusuyla (17. yüzyılda geçiyor) ve tabii ki yeni teknoloji ile geliştirilmiş grafikleriyle Pirates (ay yani Sea Dogs), kesin olarak alınıp oynanacak bir oyun. İnşallah o havayı yine sağlayabilmişlerdir. Yeni yılın ilk aylarından online versiyonu, daha sonra da retail olarak çıkacak olan Seas Dogs'ı ben ve ekibim yaşayan korsanların adına merakla bekliyoruz.

TZAR

Warcraft benzeri bir oyun daha pek yakında gelecek. Değişik resourceları ile, 512x512'ye kadar varan büyük haritaları ile, değişik ırkları yönetebileceğiniz seçenekleri ile, oyundaki üntlerin haritadaki bazı item'ları toplayıp kullanabilmesi gibi değişik özellikleriyle, klasik Warcraft'dan ayrıldığı noktalar var tabii. Eski fantastik havası ile hem bir RPG'yi andırıp, hem de empire-building denilen strateji ile diğer RTS'lerden ayrılıyor denebeiliriz. Her ne kadar Haemimont ismindeki daha önce hiç duymadığım bir şirket tarafından yapılıyor olması, oyun hakkında kötü ön yargılar edinmemi sağlasa da, daha önce de bahsettiğim gibi kalıtsal sorunlardan dolayı, pek yakında çıkacak olan Tzar'ı en azından yükleyip de bir kaç bölüm oynayacağımı şimdiden bildirmek istiyorum. Hem grafklerinden de güzelmiş gibi gözüküyor.

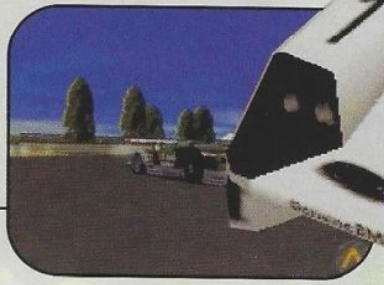
ATLANTIS 2

Fransız firma Cryo'nun 1997'de çıkardığı Atlantis: Lost Tales'i hatırlayan var mı? O zaman avrupa da iyi satan ama nedense USA'de pek yüz bulamayan güzel bir oyundu. Zaten bu Amerikalıların ben... Neyse. 50 kişilik ekibim oyun hakkında yeni bulmacalar, 50'den fazla 3D karakter ve Martin Mystere ve Java'nında yer alacağını... Aaa! ne biçim haber bu yaa! kovuldunuz, hepiniz.



TEST DRIVE LE MANS

Önümüdeki binyıl içinde artık daha fazla Test Drive lafı duymak istemiyorum. İlkine olan saygımızı çıkardıkları birbirinden rezil oyunlarla yok eden yapımcılar, hala aynı mirası yemekle meşgul. Şimdi de Fransa'daki ünlü Le Mans yarışlarını konu olan bir versiyonunu yapmışlar. Valla, oyun hakkında birlgi vermeyi düşünmüyorum. Hep bildiğiniz şeyler. Çok yakında gelecek olan oyunu alıp da makinama yüklemeyeceğimi garanti ediyorum. Eğer, geldiğinde çok ses yapar, herkesler oynar, grafiklerini herkes beğenirse, bu sözlerimi inkar edeceğimi de şimdiden söyleyeyim.



GLOBAL BRANDS LOCAL SOLUTION

Bilişim '99
15 - 19 ARALIK 1999
SALON 2 STAND 2 - 412

real.

Doğa Kadar Gerçek Rüya Gibi Fantastik

İnternet Audio, PC oyunlarında kendi müziğinizi yaratırken ve diğer eğlenceleriniz de size harika bir ses deneyimi yaşatır. SB Live Platinum size dijital ve kaliteli bir ses kombinasyonu sağlar. Kartla birlikte tam bir yazılım paketi alırsınız. Harici cihazlarınızı PC'nizin arkası yerine ön tarafına bağlayabilirsiniz. Özel Live! Drive II evdeki stereo alıcılarınız gitar, midi enstrümanlar dijital cihazlarınız için ve bunun gibi daha bir çoğu için ön panel bağlantısı sağlar

3D Blaster GeForce ilk kullanıcıya yöneilik PC tabanlı tüm 3D pipeline'ı CPU'dan kart üzerine kaydıran ve oyunlardan daha çok zevk almanızı sağlayan grafik hızlandırıcıdır. Hardware Transform & Lightnin, Cubic Environment, Mapping ve Quad Pixel mimarisi, 32 MB memory ve AGP 4X desteği gibi etkileyici özelliklere sahiptir. 3D Blaster GeForce günümüzün üç boyutlu filmlerine benzeyen, çok etkileyici, gerçekçi 3D görüntüler sunar. Oyun üreticileri şu anda daha detaylı, daha gerçekçi ve frame rate'i bozulmadan, daha önceki grafik hızlandırıcıların ulaşamadığı performans ve yoğunlukta oyunlar üretmektedirler. 3D Blaster GeForce 15.000.000 üçgene kadar 480.000.000 pixel ve 3.8 gigatexels/saniye özellikleriyle günümüzün diğer grafik hızlandırıcılarından çok daha iyi bir performansa sahiptir

Desktop Theatre 2500 Digital oyunlarınız ve filmleriniz için mükemmel bir 5.1 Dolby Digital hoparlör sistemidir. Cambridge Sound Works ürünü olan Desktop Theatre 5.1 dtt 2500 Digital Microsoft® DirectSound® 3D ve türevleri için 4 kanallı destek sağlar. Günümüzün CD tabanlı aksiyon oyunları için Desktop Theatre 5.1 DTT 2500 Digital günümüzün en iyi CD tabanlı macera oyunlarında Desktop Theatre 5.1 DTT 2500 Digital pozisyonel 4 kanallı ses sağlamanın yanı sıra otomatik olarak Dolby Surround kısımlarını çözer. DVD tabanlı oyunlar içinde uygundur. Paket ayrıca sevdiğiniz stereo materyalleri 3D kalitede dinleyebileceğiniz Multi Speaker Surround içermektedir. Desktop Theatre 5.1 DTT 2500 Digital bir kuvvetli subwoofer, iki eşdeğer ön hoparlör, iki eşdeğer arka hoparlör, bir merkez hoparlör ve bir dekoder güçlendiriciden oluşmaktadır.

SB Live! Player 1024 oyun, MP3, internet ve DVD audio için mükemmel çözümdür. SB Live! Player 1024 oyun, internet ve eğlence tutkunları için uygun fiyatlı bir çevresel ses kartıdır. SB Live! Platinum ile aynı kaliteyi ve ses performansını sağlar. Ürün güçlü EMU10K1 işlemcisini çevresel ses teknolojisi ve çevresel efektli multi speaker surround ses sistemini içinde barındırır.

Türkiye Distribütörü

MULTIMEDYA

Mecidiyeköy: (0212) 212 98 50 (PBX)
Bakırköy: (0212) 572 16 24
www.multimedya.com

CREATIVE STORE

ADANA As-Teknik (0322) 454 46 83, Emre (0322) 457 01 94, ANKARA Adres (0312) 466 44 64, Epdata (0312) 417 89 51, Sena (0312) 468 59 10, GAZİANTEP As-Teknik (0342) 232 33 62, İSTANBUL ANADOLU YAKASI Asya Bilgisayar (0216) 330 88 25, Gold Mağazaları; Merkez (0216) 418 11 44 - Kadıköy (0216) 346 21 45 - Kozyatağı (0216) 385 34 00 - Şaşkınbakkal (0216) 385 73 78 - Maltepe (0216) 458 07 60, Granit (0216) 449 00 19, Karizma (0216) 418 27 66, İSTANBUL AVRUPA YAKASI Enes Bilgisayar; Mecidiyeköy (0212) 212 01 74 - Avcılar (0212) 694 40 09, Gold Mağazaları; Mecidiyeköy (0212) 213 78 55 - Bakırköy (0212) 542 91 60 - Şirinevler (0212) 652 31 79 - Fatih (0212) 631 27 17 İZMİR İnselberg (0232) 464 10 78, Egeform (0232) 441 70 65, KONYA Sena (0332) 353 24 26, MERSİN As-Teknik (0324) 233 12 84

Multimedya markası ve Logosu TÜRK PATENT ENSTİTÜSÜ 194681 Tescil nosu ile Multimedya Bilgisayar Donanım Yazılım LTD. ŞTİne aittir.

hard news

Hep almayı hayal edeceğiniz Hardware tanıtımları

Engin SÜZEN
esuzen@kamernet.com

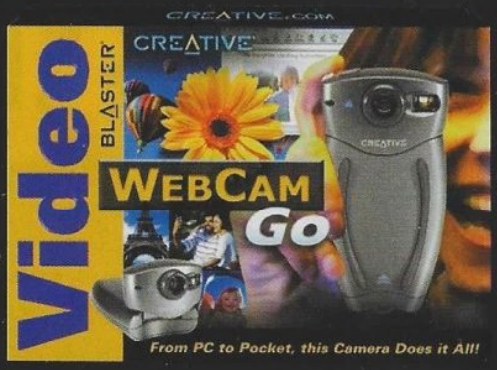
Creative Video Blaster WebCam Go

hem ondan hem bundan

İnsanoğlu olarak "İkisi bir arada" veya "hem şunu yapıyor hem bunu" türünden her şeye çok meraklıyız. Creative'de bu merakın üzerine gidercesine yeni bir ürün sundu piyasaya; Creative Video Blaster WebCam Go. Hem ofisinizdeki ya da evinizdeki bilgisayarınızda bir web kamerası olarak kullanabileceğiniz, hem de dijital fotoraf makinası olarak kullanabileceğiniz Creative Video Blaster WebCam Go, bu özelliklere sahip ilk ve tek ürün olarak ilgi çekici gözüküyor. Teknik özelliklerine gelince;

* 32 bit renk derinliğinde 352x288 pixel çözünürlükte 30, 640x480 pixel çözünürlükte ise 15 kare video yakalama.
* 160x120, 176x144, 320x240, 352x288 ve 640x480 çözünürlükte tek kare resim yakalama.
* Otomatik netlik ayarı
* USB arabirim
* 4 MB Flash memory ile 640x480 pixel çözünürlükte 90 resim depolama kapasitesi
* Likid kristal ekran

Piyasada türünde ilk ve tek ürün olması ve uygun fiyatı ile ilgi çeken Creative Video Blaster WebCam Go çok yakın zaman da Türkiye piyasında olacak.



Elsa ERAZOR III Pro

O kadar çok söyledim ki, artık söylemekten bıkacak gibi oluyorum ama neyse bir daha söyleyeyim: Elsa Ekran kartı konusunda gerçek bir "guru"dur. Geri dönüşünün hemen hemen sıfır olması, Elsa'nın "driver" konusundaki titizliği, 6 yıl garantisi insanın bir Elsa ekran kartına sahip olasını getirir. Elsa'nın tek handikapı ise fiyatının rakiplerine göre biraz daha pahalı olmasıdır. Elsa Erazor III Pro bu geleneği bozmuyor. Kartın teknik özelliklerini merak eden hemen okumaya başlıyor:

3D özellikleri; 100% hardware triangle setup, 32-bit graphics pipeline: Single pass multi-texturing desteği, square ve non-square texture desteği, Texture Blend desteği: Multi-texture - bump map Texture modulation - light maps Reflection maps - detail textures Environmental maps - procedural textures Point sampled, bilinear, trilinear and 8-tap Anisotropic filtering, Per pixel perspective correct texture mapping: fog, light, MIP mapping 24-bit veya 16-bit Z-buffer, 8-bit stencil buffer ve Anti-aliasing.

Video in - out özellikleri; PAL/NTSC/SECAM videoların fullscreen çözünürlükte kaydı MainActor yazılımı ile video kaydı ve işlenmesi, MPEG2 çıktısı dahil kartın beraberinde gelen Netmeeting ile Internet üzerinde görüntülü işlemlerinin video recorder'a kaydı, video-out ekranında, monitör görüntüsünden arzulanan pencere içeriklerinin ve bölgelerinin izlenebilme ve zoom yapabilme imkanı.

Yazılım desteği; Windows 95 & Windows 98, Windows NT 3.5, 4.0 ve 5.0 OpenGL , DirectDraw, Direct 3D, DirectVideo, ActiveX, DirectX / Software MPEG, Software DVD, Windows 3.x sürücüleri, Open GL ICD for Windows 95/98 ve WindowsNT WHQL standartları.

Elsa Erazor III Pro'nun, Elsa Erazor III'den farkı ise kullandığı işlemci ve RAM'ları. Elsa Erazor III Pro, nVidia'nin TNT2 Pro işlemcisi ve yüksek hızlı "Ultra-Fast Sync RAM" sayesinde daha fazla hız ve daha temiz görüntü kalitesi vaadediyor. Kısacası Elsa Erazor III Pro almayı düşünüyorsanız, paranızın karşılığını alacağınıza emin olabilirsiniz.

Ekran kartlarında bir "guru"

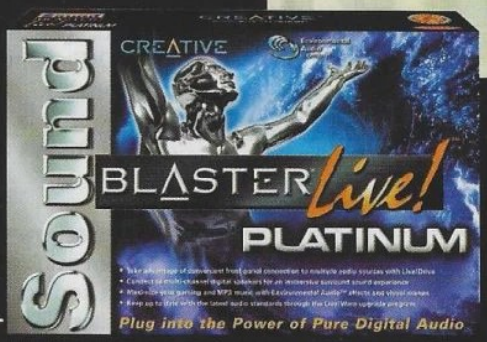
A4 Tech WinBest 4D

Gerek bilgisayar satıcılarının, gerekse bilgisayar kullanıcıların pek önemsemediği, aslında kullanım rahatlığı ve ergonomiyi gözönüne alırsak en önemli parçalarından birisi Mouse'dur (bir diğeri klavye). İş yaparken veya oyun oynarken çok Mouse kırmışlığım vardır inanın. Öyle garip şekilli Mouse'lara oldum olası ısınamamıştım, Polat A4 Tech WinBest 4D alana kadar... Yine bir "Mouse üzerinde stres boşaltma" (ve Mouse'u KnockOut etme) terapisinin ardından Polat'ın dışarı çıkıp Beşiktaş'da bir mağazadan garip şekilli "o şey"i alması ilk başlarda ben ve Emin tarafından bayağı bir mavra konusu olmuştu. Polat'ın bilgisayarında kullandıktan sonra bayağı beğendim açıkçası. Kullanımı rahat olan ve gerçekten ele iyi oturan A4 Tech WinBest 4D, üzerindeki tekerlekler sayesinde Windows altındaki hemen hemen tüm uygulamalarda x ve y ekseninde kaydırma işlemini yapabiliyor (gavur "scrolling" diyor). Orta tuşunun haricinde programlanabilir ikinci bir tuşa da sahip olan A4 Tech WinBest 4D, bu tuşları sayesinde size kullanım rahatlığı yaşatıyor. Programlanabilir tuşlara "close program"dan tutun da "double click"e kadar istediğiniz görevi atıyabiliyorsunuz. Ucuz fiyatı ve sunduğu rahatlığı gözönüne alırsak mutlaka alınması gereken "faydalı bir eser" olduğu söylenebilir.

en yetenekli fare

Creative Sound Blaster Live! Platinum

Sound Blaster her zaman, ses kartı denildiğinde akla gelen ilk tek isim olmuştur. Diğer tüm ses kartlarının iyi veya kötü olmalarındaki ilk kıstas Sound Blaster ile ne kadar uyumlu oldukları olmuştur. Olmuştur, etmiştir diyoruz ama günümüzde de durumda çok fazla bir değişiklik yok. Creative hala daha en iyi ses kartlarını üreten firma olma özelliğini koruyor. Özellikle Creative Sound Blaster Live! serisi ile sinema salonlarından alışık olduğumuz surround özelliğini evlerimizdeki bilgisayarlarımıza -hem de çok uygun fiyatlarla- getiriyor. Creative Sound Blaster Live! ailesinden olan Creative Sound Blaster Live! Platinum bu sinema zevkini evinize getirmekle kalmıyor, kullanım rahatlığı ve şık görüntüsü ile gönüllerimizi de fethediyor (Vallahi benimkini etti!). "Kartın görüntüsü de neymiş" diyenler resme bakıyor ve sordukları sorunun cevabını utanarak alıyor. Creative Sound Blaster Live! Platinum, klasik Creative Sound Blaster Live! yanında, bilgisayarınızda 5.25'lik slotlardan birine monte edilen bir ön panel ile birlikte geliyor. Bu panel üzerinde ses kotrolünden tutun da kulaklık çıkışına, mikrofon girişinden midi in - out'una kadar bir çok fonksiyon var. Bu kadar hoş bir üründe optik giriş görememek beni her ne kadar hayal kırıklığına uğrattıysa da yarı profesyonel ve amatör kullanıcılar için ideal olduğunu söyleyebilirim.



Kalitenin sesini dinleyin!

Gelecek ay

3DFX'in yeni işlemcisi VSA-100 taşıyan yeni kartları ile ilgili ayrıntılı bilgi.

ne VAR ne YOK

Gerektiğinde kulakları çekmek, gerektiğinde ise o kulakları çeken elleri biraz aşağı indirip sırt sıvazlamak gibi bir felesefesi olan köşeme ilgi gittikçe artıyor. Bu ay ki yorgun ama şaşkın durumuma en iyi ilaç buydu. Nerde kalmıştık? Devam edelim bakalım neler olacak daha...

Engin SÜZEN
esuzen@kamernet.com

Warhammer artık Türkçe!

Warhammer ürünlerinin dağıtıcısı Games Workshop LTD'in Türkiye distribütörü Oversoul, RPG (Role Playing Game) piyasasındaki yerini her geçen gün daha da sağlamlaştırıyor. Oversoul, Ankara'da açılışı geçen ay yapılan Oversoul Cafe'den sonra son atağını da tüm Warhammer basılı ürünlerinin Türkçe basım haklarını alarak yaptı. Türkiye'de Role Playing oyunlarının gelişmesine katkısı tartışılmaz olan Oversoul, bu anlaşma ile Games Workshop LTD'in yalnızca masa ütsü strateji oyunlarının değil, Warhammer FRP oyunları kitapları, Adventure'ları ve romanlarının da Türkçe basım haklarını almış oldu.

Warhammer'da yenilikler bitmiyor

Oversoul LTD Genel Müdürü Genco Caner "Türkiye'de hızla gelişen Warhammer piyasasının daha da ileri gitmesi için elimizden geleni yapacağız. Ancak oyunun oynabileceği yerlerin azlığı bizim yolumuza çıkan engellerden en büyüğü" diyor ve ekliyor; "Problemlerin büyük çoğunluğu Ankara'daki ana satış ve oyun merkezimiz sayesinde aşılmıştır. Şimdi sıra İstanbul ve İzmir'de iyileştirme çalışmaları yapmaya geldi". En büyük problemlerimizden birisi de ürünlerinin İstanbul'da bazı firmalar tarafından etiket fiyatlarının daha üzerinde fiyatlarla satılması olduğunu söyleyen Genco Caner, "Bir gün bakkala ekmek almaya gittiğinizde içerisini Warhammer masalarıyla dolu görürseniz şaşırmayın" diyor son olarak. Bilgi almak için www.oversoul.com.tr (15 Ocak'tan itibaren) internet sitesini, irc.anet.net.tr adresinde #warhammer chat odasını 17683642 numaralı ICQ'yu veya oversoul@superonline.com mail adresini kullanabilirler.

INTERtoy INTERnet'te

Oyuncak deyince kuşkusuz Türkiye'de ilk akla gelen firmadır Intertoy. Gerek küçük çocuklar, gerekse bizler gibi otuzuna merdiven dayamış büyük çocuklar için (kendi adına konuş - Zebani) çok geniş oyun ve oyuncak yelpazesi ile yıllardır hizmet veren Intertoy Türkiye'de bu konuda bir ilke daha imzasını attı. www.intertoy.com.tr adresinde Internet üzerinde de hizmet vermeye başlayan Intertoy, bu sitede çeşitli olanaklar sunuyor. Ürünlerin sergilendiği bir katalog sitesinden öte çocuklar için çeşitli eğlenceler içeren site hazırlanırken büyükler de unutulmamış. Özellikle anne babalar için çocuk gelişimi ve eğitimi hakkındaki bilgilerin yanısıra, çocuk gelişimi için ne gibi oyuncaklara ihtiyaç duyulduğuna kadar her türlü bilgi sitede mevcut. Sitedeki anket formunu doldurarak kaydınızı yaptırabilir, böylece Intertoy'un yaptığı kampanyalardan ve aktivitelerden herkesden önce haberdar olabilirsiniz. Bu sayede kazanacağınız özel davetler de cabası. Temel hedef ise ayda bir yenilenerek siteyi daha fazla ziyaret edilebilir ve daha çok eğlenilebilir bir site haline getirmek. Kısacası bir TIK ile eğlence evinizde...

www.ntertoy.com

Internet hırsızlarına dikkat

Teknolojinin ilerlemesi ve Internet'in hızla yaygınlaşması ile dünyanın en eski ikinci mesleği bu alana da el attı; hırsızlık... IRC'deki nick veya e-mail şifrenizden tutun da, banka hesabınızdaki paraya kadar her şeyiniz bu hırsızların tehlikesi altında, bunu unutmayın. Ve özel bilgilerinizin hiç birisini iki gün muhabbet ettiğiniz, yüzünü bile görmediğiniz insanların önüne sunmayın. Unutmayın ki; çalınabilecek herhangi bir şeyin olduğu yerde hırsızlar da vardır.

Traxdata da Multimedya'yı Seçti

Yazılabilir ve yeniden yazılabilir CD'lerde dünyanın en önemli isimlerinden biri olan Traxdata'nın ürünlerinin dağıtımı artık Multimedya bilgisayar tarafından yapılacak. Multimedya Bilgisayar ile Exclusive Distribütörlük anlaşması imzalayan Traxdata kısa süre önce çıkardığı 12X hızında yazılabilir CD-R'lar ile oldukça yankı uyandırmıştı. Multimedya Traxdata'nın bu yeni ürünün yanı sıra 80 dakika (700MB) kapasiteli Gold, Silver ve Audio (Orange Book 2 uyumlu) CD-R'ların dağıtımını da yapacak. Ürün yelpazesi içinde ayrıca 74 dakika (650MB) kapasiteli Gold, Silver ve Audio modelleri ve 2X, 4X uyumlu CD-RW'ler bulunuyor.Traxdata rakiplerine karşı kalite avantajı kadar fiyat avantajı da sunuyor.

Ayrıntılı bilgi:
Multimedya (212) 216 4568

Abit'te artık Multimedya'da

Multimedya International ürün yelpazesine ABIT Anakartları da dahil etti. Multimedya International'ın distribütörlüğünü üstlendiği 22. şirket olan ABIT tüm dünyada ürettiği yüksek kalitedeki anakartlar ile tanınıyor. Tayvan'da faaliyet gösteren şirket soft switch (jumper'sız anakart) ve Ultra DMA-66 teknolojilerini ilk kullanan anakart üreticisi olma özelliğini taşıyor. Multimedya ve ABIT'in işbirliği BE6 ve BE6-II ile başladı. Multimedya ABIT'in tüm ürün yelpazesinin dağıtımını yapacak.

Ayrıntılı bilgi:
Multimedya (212) 216 4568

Mavra Inside

Kamer Yayıncılık Internet sitesi www.kamernet.com, sizlere bir süpriz yapmaya hazırlanıyor. Akşam evinize yorgun argın geldiğinizde sizleri dünyanın stresli ortamından koparıp biraz olsun eğlendirmeyi amaçlayan yeni bir mizah sitesi ile okuyucu karşısına çıkmaya hazırlanıyor. Mizah yazılarının ağırlıkta olacağı sitede yazıların yanısıra, karikatürler, site yazarları tarafından itina ile çekilmiş filmler gibi çeşitli öğeleri de barındıracak olan site Ocak 2000 ortalarında www.kamernet.com adresi altında hizmete girecek. Mavranız bol olsun.

ELSA

GLoria II

nVIDIA Quadro

ELSA

ERAZOR X

nVIDIA GeForce256

ELSA

ELSA ERAZOR III Pro

nVIDIA RIVA TNT2 Pro

EKRAN KARTLARINDA İLK VE DOĞRU ADRES

Web: http://www.tet.com.tr
E-mail: elsa@tet.com.tr
Tel: 0 212-256 35 32/256 38 64

TET

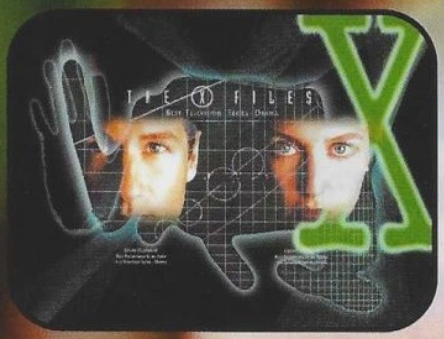
giriş

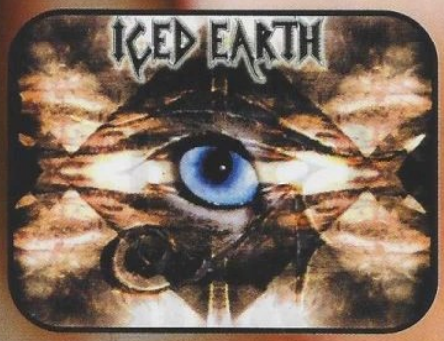
5. CD'mizin muhteviyatı

İki arkadaş kapının önündeydi şimdi... Elleri uzandı anahtara. Çok sevdikleri, hayran oldukları, kendilerinden bir parça gibi gördükleri içeride miydi? Gerçekten onlar mıydı? İnanılmazın bir parçası olabilecekler miydi?...
Soru sormanın sırası değildi... Aylardır bu sorularla boğuşmuşlardı, artık son hareketi yapma zamanıydı. Anahtarı deliğe soktular el birliğiyle... Kilit hiç zorlanmadan dönüyordu, çıkan ses büyülü bir melodinin giriş notaları gibi geldi onlara... Kapı tüm ihtişamıyla açıldı. Evet onlardı, hepsi oradaydı... Bekledikleri her şey gerçekti. Işığın içinden birer birer çıktılar... İki kafadarı kabullendiler... Bizimkiler de çok çabuk ısındı içeriye. Var güçleriyle çalıştılar, hayal kırıklığına uğratmamak için...
Derken,
içlerinden biri, diğerine kısık sesiyle seslendi... Endişe dolu, titrek... "Hey..." dedi "açsana gözlerini"
Öbürü ikinci kez tekrarlatmadı cümleyi, yavaş yavaş açtı gözlerini... Bir kapı gördü karşısında, 5 ay önce açtıkları kapının aynısı... Elleri uzandı tekrar kapıya. Deja vu mu?.. Hayır değildi. Kapı aynı kapıydı ama olanlar basit bir tekrar değildi... Kapıyı itti.. hareket ettiremedi, bir cm bile ilerleyemedi. Oysa kilitli de değildi. Bir anda anladılar... Çok basitti, kapı itince açılmıyordu çünkü onlar içerideydi... Ama nasıl olur? Hani diğerleri?... Hani o büyülü ortam?.. İçerisiyle dışarısı aynı olamazdı... Bütün yaşadıkları hayal değildi...
Bu düşüncelerle kapıyı kendilerine doğru çektiler... İçeriden dışarıya ilk adımlarını atarken ve olanlara anlam veremezken...
İçlerinden biri, diğerine kısık sesiyle seslendi... Endişe dolu, titrek..."Hey..."dedi "açsana gözlerini "

themes

Çizgi roman dediğin kutsaldır. Her daim okunur... En ücra köşelerde hem de yıllarca saklanır. Atraksiyon olsun dedik bu ay ve çizgi romanları, tozlu raflarınızdan alıp desktopunuza (desk i ayırıp okuyun bi komik oluyo... giderayak töbe töbe ehe) koyduk...
Hatta yetinmedik bi de yardımcı special diye bişi çıkardık, ona da X-Files'ı koyduk. (ilginciz ya...)
Boş kalan yerlere de şunları serpiştirdik;
Film (Blair Witch, Star Gate, Star Trek: The Next Generation),
Müzik (Amorphis, Cradle of Filth, Iced Earth, In Flames, Moonspell)
Oyun (11th Hour, Darksun, Starfleet Academy, Unreal Tournament) temaları





Patches

ABOMINATION 2.8.4: Hiç düşündünüz mü,
DELTA FORCE 2 V1.03.09: İnsanların neden sürekli hayatın anlamını aradıklarını?
HALF LIFE: OPPOSING FORCE V1.0.0.1: Boşuna düşünmeyin veya sizde onlara katılmayın.
HIDDEN & DANGEROUS V1.3: Çünkü hayatın tadı,
INDIANA JONES V1.1: O'na başkaları tarafından yakıştırılmış anlamlar aramakla değil,
LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER V1.2: O'na anlam kazandırmakla çıkar.
PANZER GENERAL 3D: (iyi de patches burası, ne alaka ki?)

zoom

Evet efendim, şu anda okumakta olduğunuz bölüm, bizi her ay en çok uğraştıran, hatta deyim yerindeyse kastıran, kastırmakla da kalmayıp cd nin geç kalmasına -istikrarlı bir şekilde- sebep olan bölüm... Zoom..
Kendileri bizi bu ay da uğraştırdı, deyim yerindeyse kastırdı... Ama ne yapamadı? Cd yi geciktiremedi... (performans düşüklüğü mü var ne?)
Bu ayki inceleme Iron Maiden (Oyun dergisinde ne işi var diyenleriniz olabilir. Ancak Gameshow klasik dergi anlayışının dışına çıktı sanki... Bu konuyu seçmemizi, sevdiğimiz bir şeyi sizlerle paylaşmamız olarak yorumlayın deriz. Tıpkı Matrix veya Rogue Spear gibi.)
Bakın ne kadar cömert insanlarız, sizlerle neleri paylaşıyoruz.
Mesela tam bir discografi paylaşıyoruz...
Sonra... Albüm tanıtımları, resimleri, şarkı sözleri (hemde full)
Konser izlenimleri,
Maiden tarihçesi...
Kopmuş yani gönlümüzden 3-5 bişiy... (bu arada Maiden in İstabul !! uhuuh yaaa...)

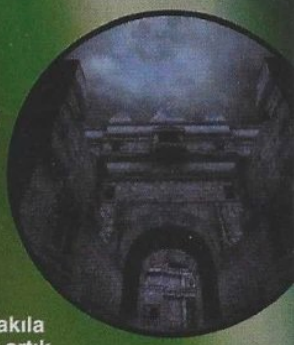
show

oyun demoları

Altuğ CANITEZ - Volkan ÇAĞSAL
acanitez@kamernet.com vcagsal@kamernet.com

Profossional Bull Rider

Garip bir şeydir şu rodeo..
Evet evet, karşınıza çıktığında ilgiyle seyrettiğiniz, boğa üstündeki adamı kıskıvrak yakaladığında "yuh adam öldü bea" dediğiniz, hatta bunların hepsi kurgu diye saçma bi şekilde paranoya yaptığınız rodeo. Hadi "ben boğanın üstünde dans etmeyi bırakalı yıllar oluyo" dediniz yırttınız olaydan diyelim, ama böylesini görmediniz hiç. Yetkili şahıs MUDER'e sorduk:
-Muder ne diyosun sen bu işe?
-Hayatta herşey olmuştum ama, bir boğa olmak, inanılmaz



Star Trek: Hidden Evil

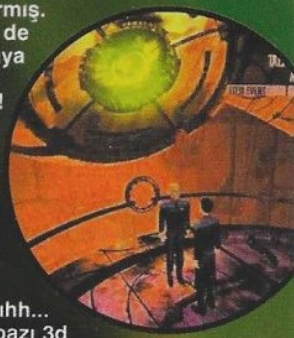
Bugün ayın 17'si ve sizler binyılın son Star Trek oyununu görüyorsunuz (oyun çıktı da). Sakın bunu küçümsemeyin, akıla mantığa sığmayan bir durum bu, ama birgün Star Trek bile artık sömürülemeyecek duruma gelir, kim bilir? Böyle konuştuğumuza bakmayın, oyun güzel, hatta bayağı güzel, yine de beğeneni kadar beğenmeyeni olacak bir oyun. Siz bi oynayın demoyu, bizden söylemesi.

Indiana Jones: The Infernal Machine

Eskiler değişik şekillerde karşımıza çıkıyo şu sıralar. Taa Commodore'da kendimizi kaptırmaya başladığımız Indiana Jones'u kim unutabilir ki? Getirin bakiim sandıktan benim kementimle şapkamı, göreve çıkıyorum ben (Lara Croft esprisi isteyen?).

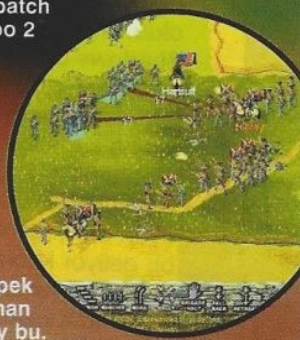
Wheel of Time

WOT Bir 3d first person shooter. Son zamanlarda bu tarz oyunlardaki gelişime uymuş ve "koridorlarda dolaş, kes biç kurtul" mantığının dışına çıkmayı başarmış. Zaman zaman bilmeceler içeren, FRP öğeleriyle de bezenmiş vasatın üzerine çıkan bir oyun. Tabi buraya kadar ki değerlendirmeler, konu ve oynanış tarzıyla alakalı olanlar. Gelelim grafiklere... Olamaz ! Yuh ! ve de çüş ! Bilmiyoruz anlatabildik mi?... Anlamadıysanız cd' deki screenshot' lara bir bakın, anlayacaksınız...



Messiah

Bir First person shooter daha... (Doom gibin oluyo bu dediğimiz. Biliyorsunuz değil mi?) Bununda konusu ilginç. Biz melek gibi bi şeyiz, big boss tarafından dünyaya gönderiliyoruz. Bir nevi melekçilik... Ne yalan söyliyelim, konu ilginç ama ı-ıhh... Bize ters bi kere. Ramazan ramazan... Unutmadan, bazı 3d kartlarda problem çıkarabilir. Sanırım firmanın bir patch çıkarması gerekecek. Zaten iyi performans için voodoo 2 istiyor. (hatta çalışmak için bile neredeyse...)

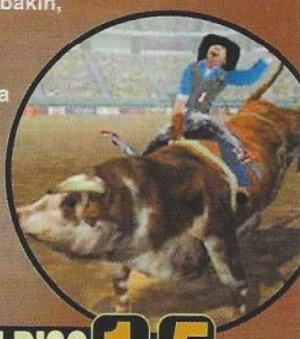


Flanker 2.0

Geçen ay başlayan uçak sim. furyası (daha bir tane verdik furya oldu ya, ne desek boş...) Flanker ile devam ediyor. Bu sefer Rus tarafındayız. Hadi kolay gelsin.
Gebertin emperyalistleri (Eeeerrrrtuuuunnnçççççç)

Close Combat IV

İkinci dünya savaşını, hatta daha derinine inelim ; "Bulge Savaşı'nı" konu alan oyun her ne kadar ben Real - Time stratejiyim diyorsa da, biz pek öyle diyemeyiz. Yani koca oyun yalan söylemez tabi (Sonuçta gerçek zaman mefhumu var) ama, sizin (veya bizim) Real time anlayışımızdan farklı bişey bu. Daha bir taktik lazım, daha bir detay var, daha bir "bir sürü şey" var. Kurun bakın, aştım ben diyorsanız, seversiniz.



Gabriel Knight 3

Eski günlerimizden bildiğimiz güzelim seri Gabriel Knight'ın son oyunu. Başta eski bildiğiniz Gabriel Knight değil bu, çok değişmiş çook. Artık tamamen render edilmiş grafiklerle oynuyorsunuz bir kere. Hem hayatta neler değişiyor, Gabriel mı aynı kalacak? (Bu her lafın içine bi mana gizleme işi de yeni çıktı). Uzun lafın kısası (olmaz öyle şey!) önce demoya atlayın, sonra oyuna saldırın.

Championship Manager 99/00

1992 den bu yana gelişerek devam eden, evrenin en detaylı ve gerçekçi datalarına sahip menajerlik oyunu yine karşımızda... Yine en gerçekçi özellikler, yine en son kadrolarla. Seveni var, nefret edeni var... Seveni oynamaya başladı, nefret edeni kustu bile...

tools

Yani... nasıl desek... bildiğiniz alet edevat çantası, her formatçının dostu... Yine en çok kullanılan, en gerekli olan programlar elinizin altında.
Bu ay bir ekleme yaptık...
Starship 6.0... Türkiye' deki en iyi yerli scriptlerden biri olarak gördüğümüz bu Mirc scritini denemenizi öneririz... Hem Yako çok sevinir... O kim mi? Hiç bulaşmayın, hatta mümkünse sallamayın...

COMPACT DISC 15

bekleyişlere son ve derin bir bakış

Son dakika

bi kaç detay vermek lazım!!

Burçak Caner
bcaner@kamernet.com

Türkiye'nin en güzel dergisinin en güzel köşesine, Türkiye'nin en güzel evinin en güzel odasında yazı yazan güzel bir insanım ben de işte. Bu ay gerçekten süper bir oyunu size tanıtacak olmanın verdiği gurur ve mutluluk her yerimi kapladı ve işte o yüzden biraz bir tarafım kalkmış olacak ki giriş cümlesi o tatta oldu. Her neyse bu ay ki konuğumuz Baldur's Gate II: Shadows of Amn. Hatırlayacaksınız, Baldur's Gate'in ilki çıktığı zaman yer yerinden oynamış, kimilerimiz oyunu tek karakterle bitirdiği için hava atarken kimilerimiz de oyuna sadece uzaktan bakabilmiştik çünkü tam "Toplumsal Upgrade Dönemimiz" gelmişti ve henüz o dönem geçmemişti o yüzden olsa gerek "Amaan, bu da oyun mu?" demiştik. Şimdi size söyleyeyim, ikincisi öyle bir geliyor ki onun için uygun bir alıcı bulursam ruhumu satar ve oyunu oynarım.

Lafı fazla uzatmadan neler bekleyeceğimize bakalım. Öncelikle oyun oynanış açısından eskisiyle birebir benzerlik gösteriyor. Yine biz oynattığımız karakterleri yukarıdan görüyoruz ve kombat falan hemen hemen aynı olacak. Karakterler eski oyundakinin aksine 89000 xp ile oyuna başlayacaklar bu yaklaşık 8-9. Level demek oluyor. Ha unutmadan, şimdi böyle ağzınızın suyu akacak ama çok da heveslenmeden hemen kafanıza çakayım, oyun 00 yılının son çeyreğinde çıkacak, yani son nefesi bayağı uzun tutmuş (nasıl kelime oyunu?).

Evet ne diyorduk, ha oyun. Baldur's Gate II AD&D 2 nd edition sistemini kullanacak, yani belki umut etmiş olabileceğiniz gibi 3 rd edition değil demek istiyorum. Haberi olmayanlar FRP&Magic okuyup 2 nd edition ve 3 rd edition nedir, AD&D nedir falan öğrensinler.

Bir çok karakter sınıfı ve kiti eklenmiş ki bu bile kendi içinde harika bir haber. Eskiden silahı kullanmayı bilmek gibi bile bir seçenek yokken şimdi dövüşme stilleri falan eklenmiş, tıpkı Combat&Tactics isimli AD&D kitabında olduğu gibi. Yani konuyla ilgilenenlere kısaca şöyle söyleyeyim, Player's Option'lar kullanılmış.

Şimdi de ilgilenmeyenlere anlatayım. Normalde AD&D'de bir silahta uzmanlaşmak ve bu sayede vurma şansına bonus almak diye bir kavram vardır ki bu zaten çok temel bir kuraldır. Bir de bunun üzerine herhangi bir dövüş stilinde (mesela iki elde ayrı silahlar kullanmak, tek silahla savunma yapmak falan gibi) uzmanlaşmak gibi bir şans oyuna eklenmiş, ki bu ne kadar uğraşmış olduklarını gösterir ve benim çok hoşuma gitti.

Genel olarak Baldur's Gate real-time oynanacak. Kısayol tuşları ile bir yaydan normal ok atmak ya da

2000 Sonbaharında şimdiye kadarki en güzel RPG oyununu göreceğiz

büyülü okları seçip onları atmaya kadar ince işler yapabileceksiniz ve arabirim buna izin verecek. Ama pek çok kişi turn-based oynamayı tercih ettiği için oyuna space tuşuna basınca pause olma opsiyonunun yanında karakterlerden biri yaralandığı, HP'si azaldığı ya da silahı kırıldığı zaman falan otomatik pause eden bir opsiyon olacak.

Ayrıca karakterler için daha fazla ses dosyası ve animasyon olacak. Örneğin ilk oyundaki gibi fareyi öldürürken "Şimdi ruhunu karanlığın derinliklerine gönderiyorum iblis seni" falan demeyecek karakter. Ayrıca ne geyikse, karakterin resmi yerinize başka resimler koyabileceksiniz.

Şimdi teknik bölüme geldik. İyi güzel, bunları yapacaksınız da yapmak için nasıl bir bilgisayar gerekecek, yoksa yine düdüğü zengin mi çalacak... gibi sorularınızı duyar gibi... olmuyorum saçmalamayayım.

32 MB Ram ve P0 ile birlikte 2 MB ekran kartı şart. 3D animasyonları görebilmek için OpenGl destekleyen kartınızın olması lazım. Ama yoksa 3D animasyon izlemeden de oynayabileceksiniz (ucuz etin yahnisi durumu olacak). Fakat 800x600 oynamak için en azından 4 MB'lık bi ekran kartı şartmış. DVD'de de çıkması planlanan oyunun CD sürümü 4 ya da 5 CD'den oluşacak.

Bunu da geçtik, şimdi oyundaki diğer karakterlerle interaksiyonlara bakalım. Oyunda karşınıza çıkabilecek her NPC'nin kendisine çizilmiş bir davranış hattı olacak ve onun üzerinde ilerleyecek. Ancak birisini ekibinize alırsanız ona emir verme falan gibi şanslarınız da olacak (gördüğün ilk goblin'e magic missile at... gibi). Bu işi ilk oyunda da oldukça iyi becermişlerdi şimdi çok daha iyi yapacaklarına yerden göğe kadar eminim aslında. Hatta bu sefer karakterin cinsiyeti veya zeka derecesinin de işleri etkileyeceğini de söylemişler, orada duralım bir. Yani ne demek istemişler asılacaklar mı? Yoksa sadece"his" yerine "her" mü diyecekler. Bunu görmek için beklemekten başka tek çaremiz stüdyoyu basmak... bir düşüneyim... bence beklemek daha iyi. Ayrıca eski oyundan çok sevdiğiniz NPC'ler de bu oyunda geri dönecekler. Bu konuda en çok istek alan Minsc'miş.

Ability Score'ların dağılımında öyle kafanıza göre davranamayacaksınız, zarlar atıldıktan sonra 1:1 ratio ile ayarlama şansınız olacak ama ben eminim bunun cheat'leri hemen çıkar. Ayrıca eski oyundan karakterlerinizi de bu oyuna taşıyabileceksiniz tıpkı zamanında Dark Sun'da yaptığımız gibi. Fakat bakın kapitalizm nasıl devreye girecek: Eğer ilk oyunun expansion'unu aldıysanız, size kıyak olsun diye, evet firmanın açıklaması tam olarak bu, oyuna başlarken ki xp'niz daha yüksek olacak. Bence bayağı komik. Yani tabii asıl sebep bu değil ama açıklama çok saçma. Oyunda yaklaşık 30 tane kit seçebileceksiniz, bunların arasında speciality priest'ler ve assasin'ler falan da var. Bu karakterleri en fazla 2.950.000 xp'ye kadar ilerletebileceksiniz. Ki bu şimdilik yeterli gibi görünüyor, ama oyunun sonunda artık ilerleyemeyecek noktaya geldikten sonra oynamayı da hiç sevmem o yüzden şimdi böyle sempatik olsam da ilerde buna çok kızacağıma eminim. Unutmadan, eğer eski oyundan bir karakter import ediyorsanız o karaktere yeni bir kit seçebilirsiniz. Ayrıca bazı ufak modifikasyonlar da yapmanız gerekecek, çünkü yeni oyunda yeni özellikler falan olacak. En çok merak edilen soruya cevap veriyorum daha sorulmadan: Hayır drow olamayacaksınız. Teşekkürler. Ama senaryoda Underdark'a gidebileceksiniz. Katana falan gibi abuk sabuk silahların yanı sıra ranger'a iki elinde silah kullanma şansı verilmiş... gibi. Oyundaki yenilikleri anlatıyorum anlatıyorum ve her sefer aklıma yeni bir şey geliyor... ne kadar güzel olduğunu anladık mı artık? Ne kadar çok beklememiz gerektiğini de anladık? Nasıl bir bilgisayar ile beklememiz gerektiğini de anladık? Burçak'a çok şey bildiği konular hakkında sorular sormamamız gerektiğini de anladık? Yani anlamadığımız bir şey kalmadığına göre artık sonuçları açıklıyorum:

00 yılının sonbaharında bilgisayarlarımızda şu ana kadar gördüğüz en güzel rpg oyunlarından birisini göreceğiz. Bu oyunu oynamak için orta halli bir bilgisayar yeterli olacak. Oyunda masa üstü oyunlarında görebileceğimiz her şeyi görebileceğiz hemen hemen. Zengin bir seçenek yelpazemiz olacağı ve hikaye örgüsü de güzel olacağı için çok zevk alacağız. O yüzden şimdi yapmamız gereken sabır ve umutla beklemek.

-Polat.

-Efendim Burçak.

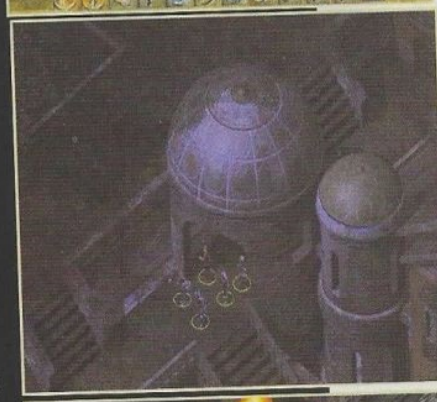
-Şimdi senin ismini yazınca niye Word o kelimenin altını çiziyor? Yoksa senin sadece atlara konabilecek kalitede ve hiçbir manası olmayan, hastalıklı bir beynin ürünü olabilecek saçma bir ismin mi var?

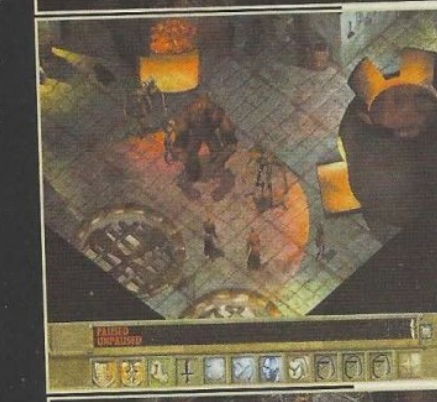
-Burçak.

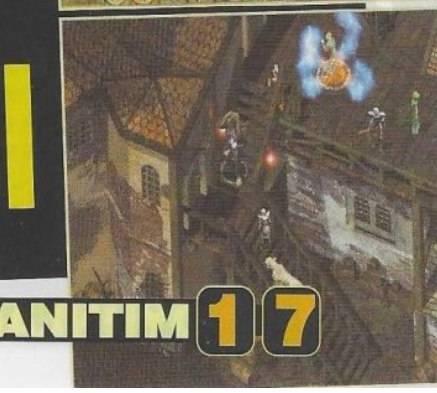
-Efendim Polat.

-Sus Burçak.

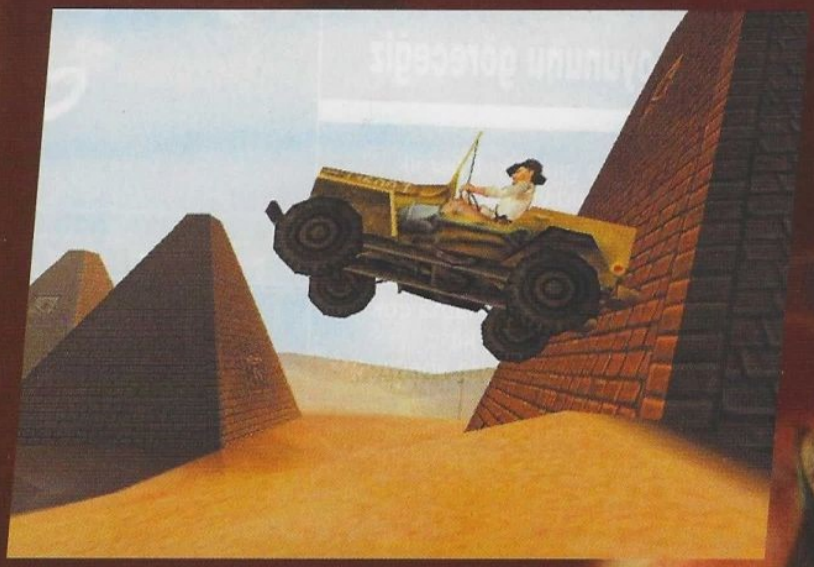
-Peki Polat.





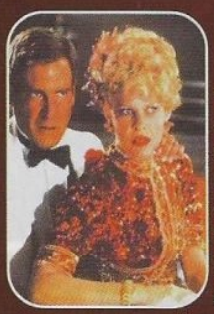


BALDUR'S GATE II



INDIANA JONES and the INFERNAL MACHINE

Serkan KUTLUBAY
skutlubay@kamernet.com



Farklı bir kahraman

Popüler kültürün cilalı, bol renkli, hayallerle dolu ve hepsinden önemlisi uyuşturucu etkisinin yoğun olduğu bir dünyada Indiana Jones'un yeri ayrıdır. Eğlence sanayii (burada sinema) ve kültürel ikonların son derece orijinal ve başarılı bir örneğini oluşturur arkeoloğumuz. İlk film hala birçok fanatik için birinci sıradadır. Arkeoloji profesörü Dr. Jones gizemli ve tehlikeli maceralara "mesleki" tutkusuyla birden bire dalıverir. Ve bizler için hep yaşamak istediğimiz ama sınırlı bir mesafeden tanık olacağımız (sinema perdesi) müthiş macera (hayal?) başlar. Ve bu macera bilinçaltımızdaki uyuyan kahramana adanmıştır...

Birgün indy kamer'i ziyaret eder ve o sırada engin'le aralarında aşağıdaki ufak ama öz konuşmalar geçer.

Indy: Engin gel buraya

Engin: Hayır gelmem. Bıktım artık senin bitmez tükenmez fantazilerinden.

Indy: Gel kız, naz etme iki kırbaç fantazisi denices işte.

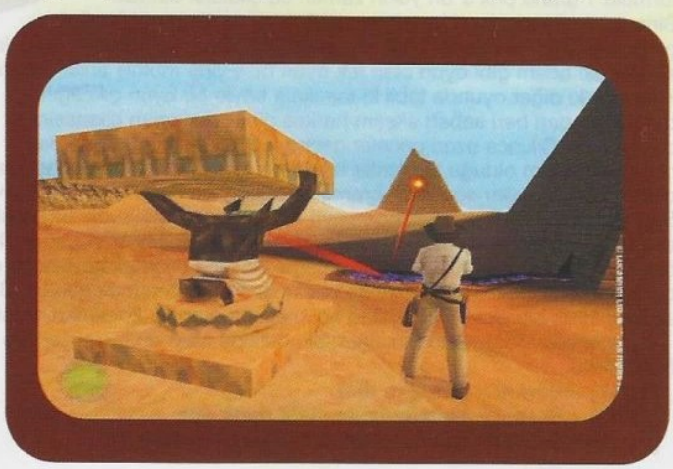
Engin: Yok abi ben bıraktım artık o işleri. Eski sayılar da kaldı onlar.

Indy: Aman iyi be. Ben de başkasını bulurum. Polaaaat.

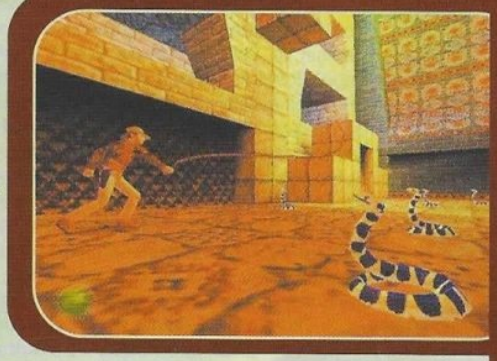
Her yazımda amigayı yaad etmek zorundamıyım bilmiyorum ama bu yazımın başında da o dönemlere dönme eğilimi hissediyorum. Çünkü Fate of atlantis'e dönmek zorundayım. Kuşkusuz amiga'da oynadığım en iyi 3 advanture'dan biridir kendisi. Hataa diğerlerinden daha da farklıdır. Çünkü farklı bir kişiliğe sahiptir. Oyunu oynarken bambaşka şeyler hissederdim. O günler geride kaldı, bitti... Tıpkı benim için herşeyden önemli olan birşeylerin bittiği gibi. Sonra başka birileri geldi. Ay pardon yani başka oyunlar geldi, hiçbiri onun yerini tutamadı. Niye tutsun ki? O tekti benim için. Hala da öyle... Evet işte fate of Atlantis'in anlamı (?). Tarih 99 yılının ayında bir oyun daha geliyor. Adını ilk duyduğumda tek düşündüğüm fate of atlantis kadar süper bir advanture olabilme ihtimaliydi. Sonra öğrendim ki fate of atlantis kadar süper bir advanture olmasa da tomb raider'dan daha süper bir action olacağıymış. Sonra oynadık gördük ki gerçekten tomb raider'la aynı bir oyun. Oyunu oynadıkça anlıyorsunuz ki oyun gerçekten tomb raider'a inanılmaz benzese bile, kesinlikle çok daha güzel. Yıl 1947 2. Dünya savaşı daha yeni bitmiş ve naziler boylarının ölçüsünü fena halde almışlardır. (dimi ertunç abi?) Ancak bununla birlikte soğuk savaş başlar. Görünen şudur ki; ruslar babil yakınlarında ki antik kentin sırlarını çözmeye çalışmaktadırlar. Burada tüm dünyadan gizli olarak üsler kurulmuş ve çoktan çalışmalara başlanmıştır. Bu nokta'da indy'nin eski arkadaşı bu sırlara ruslardan önce indy'nin ulaşması için elindeki tüm imkanları indy'ye sağlar...

İşte 16 bölümden oluşacak olan süper macera burada başlıyor. Bu 16 bölüm boyunca kazakistan, sudan, filipinler ve mexico'ya yolculuklar yapıcaksınız. Ayrıca bir tane'de gizli bölüm var. Yazı başında'da belirttiğim gibi oyun tomb raider'la oldukça benzerlikler gösteriyor. Ayrıca redguard oynayanınız varmı bilmem. Redgurad'da oyun sonunda topladığınız objelerle bir takım şeyler alabiliyordunuz, Bu durumun aynısı infernal machine için'de geçerli. Oyun içinde topladığınız elmas, para, altın v.s şeyleri, oyun sonunda değerlendirip; silahlar için şarjör,zehirlenmeye karşı panzehir ve sağlık kit'leri alabiliyorsunuz. Demek ki oyun içinde elmaslar falan es geçilmiyecek. En hoşuma giden olay aslında indy'nin kırbacını aktif şekilde kullanmak. Kırbaçla, zıplayarak ulaşamadığınız yerlere ulaşabiliyorsunuz. Bunun dışında oyunun hemen hemen her bilmecesi hoplamak, zıplamak gerektiriyor. Bu yüzden Sizin de hoplama, zıplama, bilimum şaklabanlık hareketlerinde üstün başarılara ulaşmanız demek oluyor. Şunu'da söylemek gerekir ki 5-6 bölüm geçtikten sonra Oyunda ki bilmeceler birbirlerinin tekrarı gibi. Yani aslında şöyle; Objeler falan değişiyor bilmemne, bunların hepsi farklı sonuçlar doğuruyor ama işin aslında aynı bilmecenin farklı varyasyonlarını yaptığımız bir olaya dönüyor sonunda oyun. Aslında bakarsanız birçok oyunda bu kötü durum mevcut. Bana sorarsanız indy'de olmamalıydı derim o ayrı. Eğer bu durumu görmezden gelirseniz oyun kötü bir oyun 'da değil. Grafikler süper başarılı olmasa bile, hareketler, karakterlerin ilerlemeleri oldukça yumuşak. 3D modeller içinde çok başarılı diyemem ama oyunun devamlı antik yerlerde geçmesi nedeniyle oldukça hoş figürler mevcut. Buda 3d olayındaki başarısızlığı bir bakıma örtüyor. Zaten polat'ın geçen ay ki dergide neden hala 3d alanlar kağıt gibi yapışık vs. Gibi konularda yaptığı analiz'de programcıların yapabilcekleri herşeyi yaptığını gösteriyor. Demekki neymiş? Hala teknoloji kafamız'da ki gibi değilmiş. Bu arada oyunda inanılmaz bir şekilde kıl olduğum bir nokta var. Neden oyun'da kurtları öldüremiyoruz? (yoksa??!) Ne kadar saçma bu öldüremediğimiz kurtlar aynı zaman da bize saldırıyorlar. Ama oyunda ki diğer abzürt yaratıkları silahla öldürebiliyoruz. Mesela örümcek, akrep, yılan vs. Bunların hepsini silahınızla öldürürken, kocaman kurtları öldüremiyorsunuz. Kurt demişken aklıma geldi... Neyse boşverin... Başka birşey daha aklıma geldi eheh... Bu iğrenç hayvanlardan korunmanın en kolay şekli, Kırbacınızı kaçana kadar (kurt) devamlı kullanmak. Genel olarak bakıldığında ve bundan yıllar önce çıkan fate of atlantis'le karşılaştırılmadığında ne iyi ne kötü denilebilecek düzeyde normal bir oyun. Ama buna rağmen kesinlikle tomb raider'dan çok daha güzel bir oyun. Ancak oyunu eski indy'yle karşılaştırdığımızda ufak bir hayal kırıklığı içine girebilirsiniz. Oyunun kontrollerine alışana kadar birazcık zorluk çekebilirsiniz. Aslında o kadar zor değiller sadece biraz alıştırma gerektiriyor. Başlarda oyunun mantığını kavramak zor gelebilir. Yani şu açıdan zor gelir; Çünkü indy düşündüğünüzden daha uzak kısımlara falan atlayabiliyor. Siz bunun farkına varana kadar bayaa bi dolanıp duruyosunuz. O yüzden size ilk bölümün tam çözümünü vercem. Ben şu an 9. Bölümdeyim, belki bakarsınız bir daha ki aya tam çözüm falan olur.

Bölüm-1: Oyuna kanyon'da başlıyorsunuz. Indy, kanyondan aşağı kaydıktan sonra hemen sağdan "x" tuşuyla yan tarafa atlıyorsunuz. Ordan yine "x" tuşunu kullanarak merdivenlerden yukarı çıkıyorsunuz. Çok az düz gidip, aşağı indikten sonra, en ileride ki taşı kendinize doğru çekin. (ctrl+ aşağı ok) Daha sonra taşı yukarıda ki boşluğun altına getirip yukarı çıkın. Ctrl tuşuyla parayı aldıktan sonra aşağı inip, taşı çektiğiniz yerden içeri girin. C tuşuyla eğilip aşağıda ki ufak boşluktan karşı tarafa geçin. Daha sonra iki kez karşıya atlayın. Karşıya atladığınızda indy kamçıyı kullanarak yukarı çıkabileceğinden bahsedicek. Kamçı için uygun yere gelince indy kafasını yukarı kaldırcak. 1 tuşuyla kamçı'yı çıkarıp ctrl tuşuyla yukarı attıktan sonra, tırmanın ve "x" tuşuyla karşı tarafa atlayın. Aynı şekilde "x" tuşunu kullanarak karşı platform'a atlayın ve yılanın gelmesini bekleyin. Gelince 2 tuşuyla silahı çıkartıp yılanı öldürün. Indy otomatik olarak nişan aldığı için uygun an gelene kadar hareket edin. Yılanı öldürdükten sonra aşağı inin ve karşıdaki odaya gidip ordan elması alın. Daha sonra yılanı öldürdüğünüz yere geri dönün. Ordan karşı tarafa atlayın. Sol"a dönün ve kırbacınızı kullanarak sol tarafa geçin. Aklıma gelmişken, karanlık bir yere geldiğiniz zaman "l" tuşuna basarak çakmağınızı kullanabilirsiniz. Sol tarafa geçtiğiniz zaman üstüne düştüğünüz taş kırılıp açılacak ve indy aşağı düşecek. Suyun içine düşünce "x" tuşunu kullanarak yüzün ve kıyıya çıkın. Kıyıya çıkınca düz gidip sağdan yukarı çıkın. Karşı tarafta merdiven olan yere gelince o



tarafa atlayın ve merdivendn yukarı çıkıp, tekrar karşıya atlayın ve yukarı çıkın. Yılanı öldürüp tekrar merdivenlerden yukarı çıkın (yukarı çıkın demekten gınaa geldi.) elması alın. Elması aldıktan sonra aşağı inip karşı tarafa geçip kamp yaptığınız yere gidin. Böylece ilk bölümü bitirmiş oldunuz. Şimdi bu bölümün açıklamasını neden verdim? Çünkü böylece kontrolleri uygulamalı olarak anlatmış oldum. Neyse geçelim diğer konulara. Oyunun grafikleri için az çok bişeyler söylemiştim. Grafik için son olarak söyleyeceklerim fena değil ancak ne quake 3 arena'da ki grafiklere bakarsak vasat. Tamam farklı kategorilerde ve farklı tekniklerle yapılan oyunlar. Yinede insan niye böyle değil diye düşünmeden edemiyor. Oyunun gerektirdiği min. Sistem oldukça mütevazi ama kanmayın derim. Çünkü min. Sistemden bahsediyorlar. Oyun çok dandik grafikler vs. Böyle oynasak ne olur oynamasak ne olur?



Yüzden ortalamanın üstünde bir bilgisayarınız varsa alın oynayın bu oyunu. Ayrıca alıp eve geldiğinizde, büyük hayal kırıklığıda olabilir ya da sevebilirsinizde. Burda benim yazdıklarım size sadece yol olur. Yani alırken iyi düşünün. Asla fate of atlantis gibi muazzam birşey beklemeyin. Ama asla tomb raider gibi kötü birşey de beklemeyin. Bu arada oyunu ERSAN GAMES türkiye'ye pazarlıyor. Yani yine oldukça şanslıyız. Oyunu rahat rahat orjinal olarak alıcaz. Geçen ay'da demiştim bu ay'da tekrar ediyorum tabii ki; Artık elimizde turk firmaları tarafından getirilen orjinal oyunlara rahat rahat ulaşabilme şansımız var. Bu fırsatı değerlendirelim ve türkiye de oyun piyasasının gelişmesi için herkes orjinal oyun olayına destek olsun ve oem oyunları kullanmasın. Ancak böyle bir destekle bence biryerlere gelebileceğimize inanıyorum. Ama bazı şeyleri de söylemeden geçemem. Şimdi evet ERSAN GAMES orjinal olarak oyunu türkiye'ye getiriyor. Bunlar gerçekten güzel şeyler. Ama bu iş bence sadece oyunu türkiye'ye getirmekle bitmiyor. Net üstünde ERSAN GAMES'i aratıyorsunuz ve sonuç; sıfır. Bu böyle olmamalı. Ben bu oyunun review'ını yapıyorsam ve ERSAN GAMES'de bunu Türkiye'ye getiriyorsa oyun hakkında aradığım kaynakları, yabancı official sayfasından değil türkçe olarak ersan games'in sayfasından bulamalıyım. İnanıyorum ki bunlar yakın gelecekte düzelecek ve herşey tam olarak yoluna girecektir. Bunun dışında oyun hakkında söylenecek çok fazla birşey kalmadı ama sanırım biraz daha yerimiz var. Bende size öenmli bazı şeylerden bahsetmek istiyorum. Kafamda ki birinci şey formula 1 grand prix 3"ün yakın zaman'da çıkacak olması. Birincisi ve ikincisi beni inanılmaz etkilemişti ve şimdi üçüncüsü geliyor. Microprose bu işi bildiğine göre yine süper ve bence f1 oyunları arasındaki adam gibi oyun olan tek oyun bize yine müthiş anlar yaşatacak. Kafamda ki diğer oyunda tabii ki the sims böyle bir oyun çıkcağını duyduğumdan beri sabah akşam herkes gibi bu oyunun çıkmasını bekliyorum. Çıkınca uzun geceler geçireceğim kesin. 8-9 yaşımda commodore'um olduğu zamanlar böyle bir oyun yapılsa ne kadar güzel olurdu derken, yıllar sonra programcılar düşüncelerimin sesine kulak verdiler. Son olarak da oyun piyasasından ayrı herkesin son günlerde arkadaşları arasında konuştuğu konu; Millenium. Herkes birçok şey söylüyor, herkes birşeyler yakıştırıyor. 2000 yılında yaşama zevkine erişmek gerçekten güzel bir duygu olabilirdi ama türkiye'de yaşadığımızı unutmamak gerekir. Bence sadece 1999 bitcek ve 2000 yılına adım atıcaz. Sonuç; kocaman bir hiç...

#gameshow odasından tanıdığım biri belkide olayı en güzel şekilde özetliyordu.

[23:17] <Barbar> dlm dlm dlm
[23:19] <Barbar> bu milenyum malll nedir yea
[23:19] <Barbar> zamanı parcalara ayırıo insanlar bole
[23:19] <Fangorn> ***** zamani
[23:20] <Barbar> bu parcalardan bi kısmı bitince seviniolar
[23:20] <Barbar> ehehe
[23:20] <Fangorn> zaman olmasa biz de olmazdik ama
[23:20] <Fangorn> o ayri.

Barbar'ın bu sözleri sanırım herşeyi açıklıyor. Evet işte böyle siz bu dergiyi okuduğunuz sırada çoktan 2000 yılına girmiş, yılbaşında içmiş, sızmış, eğlenmiş olacak daha da önemlisi yeni 1000 yılın içinde yaşamaya başlamış olacaksınız. Bense çoktan yeni bir dünya da sizin yaşamamış olcağınız millenium'u kutluyor olacağım. Yada şubat ayı için yazılarımı yazıyor olma ihtimalim daha yüksek. Neyse yeni yılınızı kutlarım içelim güzelleşelim derim kaçarım...

Mini test: En büyük aşkınız kim?

1- Sizce hangisi daha seksi? Lara Croft mu yoksa Indy mi? Ehu!

a) Kesinlikle Indy daha seksi. Şüphesi olanlara kırbacına bakmalarını öneririm
b) Bit ve tabii ki Indy daha seksi. Hele o kırbaç yok mu?
c) Dünyanın en seksi erkeği o! Kırbacını üzerimde kullanması en büyük dileğim.

2- Peki Indy ile Lara karşı karşıya gelecek olsa kim döver? Dürüst olun!

a) Saçma bir soru. Indy çok pis pataklar o salak karıyı
b) Öyle deme "a" şıkkı! Indy centilmen bir erkek. Yapmaz bence
c) Bence onlar dövüşmezler ki. Ehi hi!

3- Indiana Jones'a Lara'nın erkeği ya da Lara'ya Indy'nin kadını diyebilir miyiz? Bakmayın öyle güzel soru!

a) Kaç aydır bu saçma sapan testleri hazırlayan sen misin? Gel bakiim buraya
b) Evet ayol! yeter bu heriften çektiğimiz. Yakalayın kaçıyor!
c) Bizden kaçabilirsin ama kendinden kaçamassın şuursuz herif! Ay bende saçmaladım.

Sonuç: Yukardaki soruların herhangi birinde herhangi bir şıkkı işaretlediyseniz kusura bakmayın ama siz bir kadınsınız. Dikkat ettiyseniz hep "female" cevaplar bunlar. Üzgünüm. Test böyle söylüyor. Haa eğer erkekseniz malesef daha sonra kadın olacaksınız demektir. Ya tamam biliyorum saçma diyeceksiniz ama Test yanılmaz. Başkalarını kandırarak nereye kadar gidebilirsiniz ki? Size dürüst olun demiştim. Beni dinlemediniz.
Eğer bu testi kadınlar çözdüyse ve ilk soruda herhangi bir şıkkı işaretlediyse eee, maelsef... ay söyleyemiycem. Ama söylemeliyim. Evet siz kadınlar kendi cinsinize ilgi duyuyorsunuz demektir. Olsun bu bir handikap değil. Yıl olmuş 2000. Hem erkek egemen dünyanın buna tepkisi az olmuştur hep. Tamam sustum! İzninizle KAÇMALIYIMMM!

2 CD

FİRMA: Lucas Arts
TÜR: Action-adventure
SİSTEM: P200 32 Mb Ram/ 870 Mb HD/ Win 95-98/ 3D Accelerator

Çılgın arkeoloğumuzun 3D'li halini de pek beğendik. Hiç durmayan tempo ve bol eğlence. Indy yine çok iyi

Türkiye Distribütörü
Ersan Games
Tel: 0212 290 24 90

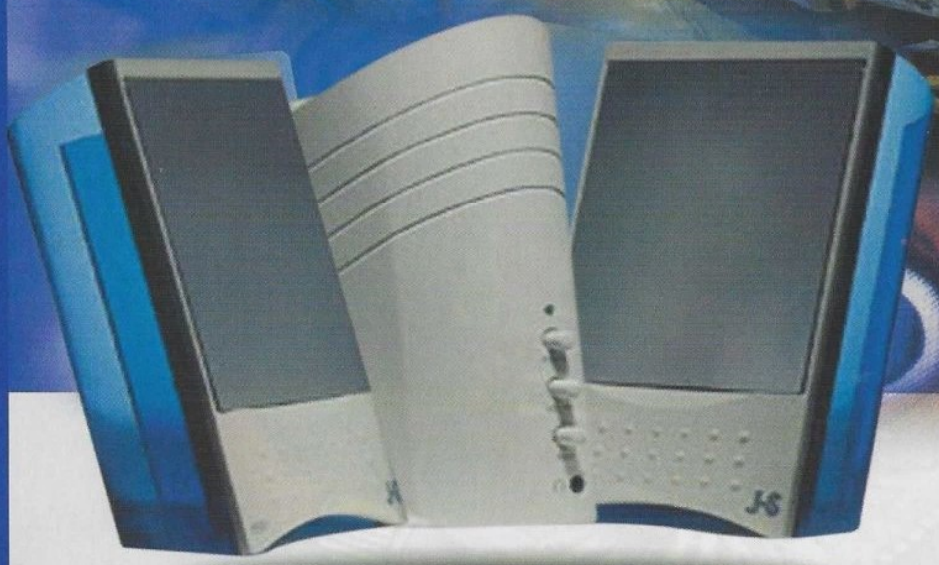
% 90

GLOBAL BRANDS LOCAL SOLUTION

JAZZ SPEAKERS
Creating Audio Lifestyles

Bilişim '99
15 - 19 ARALIK 1999
SALON 2 STAND 2 - 412

real-
5-12 KASIM
TEKNOLOJİ GÜNLERİNE
DAVETLİSİNİZ!



PC GAMER EDİTÖR'ÜN SEÇİMİ

Piyasada bulabileceğiniz en iyi hoparlör sistemlerinden birisi

Monaco J-6909

- 500 Watt PMPO ses çıkışı
- 3" subwoofer ve iki ince hoparlör
- 80 Hz'den 20,000 Hz'e frekans karşılığı
- Ses , bass ve güç kontrolü
- Stereo girişi ve kulaklık çıkışı
- Magnetik korumalı
- 4 Ohms empedans
- NXT Flat Panel Teknolojisi

480 Watt

GameBeast J-6906
Dahili subwooferlı 3D speaker sistemi

360 Watt

Vivid JS-4106
i-Mac renginde şeffaf speaker, 5 renk seçenekli

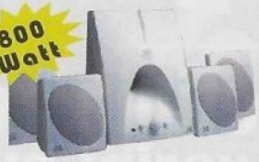
700 Watt

Carrera J-7904
Subwoofer'lı speaker seti

400 Watt

Subwoofer JS-906
Jazz serisi speakerlar için özel

800 Watt



4PS Digital JS-7907
PMPO Inferno 3D max. 4,1 kanal, digital surround sistem

1500 Watt

Virtual Dolby JS-7902
Ayrılabilir hoparlörlü, max 4,1 kanal, virtual dolby surround sistem DVD için özel

2000 Watt

Home Theatre 5,1 JS-9902
5,1 kanal dolby digital / Prologic speaker seti DVD için özel

ZDNet PRODUCTS

Virtual DOLBY SURROUND

Multimedya Yetkili Satış Noktaları

ADANA: As-Teknik(0322) 4544683, Emre(0322) 4570194 **ANKARA:** Adres(0312) 4664464, Aksis(0312) 4315067, Çözüm(0312) 4174519, Epdata(0312) 4178951, Erco(0312) 4302876, Sena(0312) 4685910, Toros(0312) 4340595, Milsoft (0312) 440 6424 **BURSA :** Agb (0224) 2500410 **GAZİANTEP:** As-Teknik(0342) 2323162, Güneş(0342) 2306768 **İSTANBUL ANADOLU YAKASI :** Asya(0216) 3308835, Çet-Pa(0216) 4145566, Diji(0216) 3633153, Eksen(0216) 4189455, Gold Mağazaları: Merkez(0216) 4181144 Kadıköy(0216) 3492145 Kozyatağı(0216) 3853400, Şaşkınbakkal(0216) 3857378 Maltepe(0216) 4590760, General Bilgisayar (0216) 4186920, Granit(0216) 4490019, Karizma(0216) 4182766, Medya(0216) 4141322, Mavi Donanım(0216) 3489454, Ortakları(0216) 3482147, Transdata(0216) 3360020 **AVRUPA YAKASI :** Acs(0212) 2241973, Arda(0212) 2169421, Boğaziçi Computer(0212) 5721624, Dama(0212) 2759383, Enes M.Köy(0212) 2132925, Enes Avcılar(0212) 6944009, Fastcom(0212) 2961701, Gold Mağazaları Mecidiyeköy(0212) 2137855 Bakırköy(0212) 5429160 Şirinevler(0212) 6523179 Fatih(0212) 6312717, Ipm(0212) 2136466, Işıkbay(0212) 3270192, Multimarket(0212) 2310131, Promarket(0212) 2165092 **İZMİR :** Dağıt(0232) 4463040, Ems(0232) 4894202, Egeform(0232) 4417065, Olbim(0232) 4641000 **KONYA:** Sena(0332) 3532426

Türkiye Distribütörü

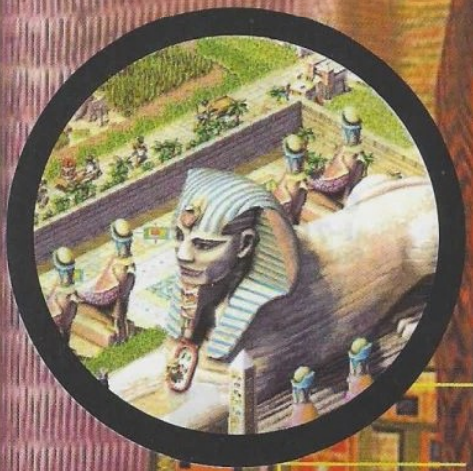
MULTIMEDYA™

Mecidiyeköy: (0212) 212 98 50 (PBX)
Bakırköy: (0212) 572 16 24

www.multimedya.com

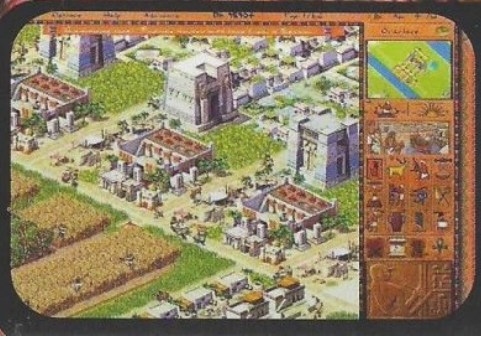
Multimedya markası ve Logosu TÜRK PATENT ENSTİTÜSÜ 194681 Tescil nosu ile Multimedya Bilgisayar Donanım Yazılım LTD. ŞTİ'ne aittir.

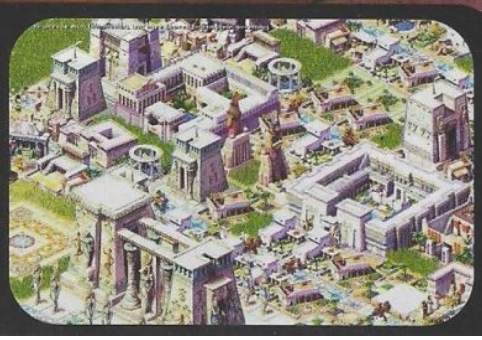
PHARAOH



Mısır medeniyetinin popülerliği oyun dünyasında da yerini buldu karışık mısır medeniyetini real time oynamak bakalım nasıl...

Burçak CANER
bcaner@kamernet.com





Hayatta bazı anlar vardır, gözlerinize inanamazsınız. "Yani yuh, bu kadar da olmaz" demek dilinizin ucuna kadar gelir ve oracıkta takılır, bir yere geçemez. Bir an gözleriniz kararır, başınız döner bir an için, bayılacak gibi olursunuz. O an yaşadığınız inanılmaz gelir size. Uzun süre düşünüp, yapıp yapamayacağınızdan emin olmadığınız planları da hayata geçirirseniz, mesela "o iskeleden atlayabilir miyim? Ya kafamı dibe vurursam?" diye düşünürken kendinizi havada bulduğunuz an aynı hissi yaşarsınız. Ben bunu beynin yaşanan olayı algılayamamasına bağlıyorum. Öyle ya da böyle, en azından benim hislerim bunlar olur o durumlarda.

Ve işte aynı hissi bir gün bir bilgisayar oyunun bana yaşatacağını söyleselerdi, bunu söyleyen insanla bir daha hiç konuşmazdım.

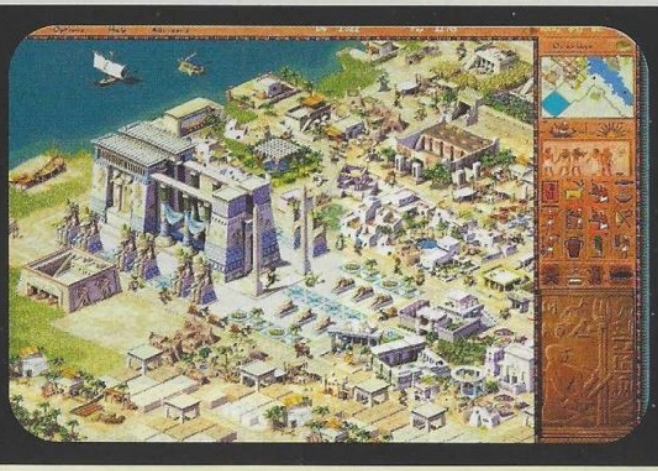
Şimdi bu hissi bir yana bırakalım ve başka bir kavrama takılalım: taklitçilik. Sizce en fazla ne kadar taklit kabul edilebilir? Yaşar Kemal esinlenmenin güzelliğinden bahsetmiş mesela sanat için, ama dikkat edin, esinlenmenin, taklit etmenin değil. Taklitçilik, şahsiyetsizlik, yeteneksizlik, zavallılık değil midir?

Şimdi de hep beraber "Yuh" diyelim.

Dediysek oyun tanıtımımıza geçebiliriz. Hangi oyun tanıtımı diyeceksiniz, ben de sizin iyi bir okuyucu olmadığınız hemen anlayacağım. Bakın arkadaşlar, bu hangi oyunun yazısı. Pharaoh. Pekiyi sizce bu başlık altında hangi oyun tanıtılabilir? Pharaoh. Teşekkür ederim. Bu hangi firmanın oyunu? Sierra. Taklitçilik mi demiştik. Evet mesaj üzerine mesaj patlatıyorum hayırdır inşallah. Şimdi arkadaşlar bilgisayar piyasasını genel olarak ikiye ayırabiliriz. Bu piyasada sesini duyurabilenleri yani. İlk tip yaratıcı fikirleri ve iyi programcıları olan, ama tanınmayan ve çok parası olmayan genç şirketlerdir. Bunlar genelde efsanevi oyunlar yaparlar ama kalite eksik olur kimi zaman. İkinci tip firmalar ise para saymaktan program yazmayı unutmuş, klavyenin kaç dolar olduğunu bilen ama onu kullanmayı bilmeyen büyük ve yetisiz firmalardır. Bunların arasında çağımıza damgasını vurmuş olanlardan biri Sierra'dır. Hemen hemen asla orijinal oyun fikirleri bulamamasının yanı sıra oyunlarında bol paradan başka bulunan herhangi bir bolluk (yaratıcılık, yetenek....) yoktur. Bir ikincisini de hatırlayalım, Maxis ve Sim Zart serisiydi.

İşte bu büyük ve ulu ve kutsal firma Sierra şimdi de Pharaoh isimli, Mısır'ın gizemli havasını yüzümüze yüzümüze vuran bir oyun ile karşımıza çıkma gafletinde bulunmuş. İlk önce, hayatta karşıma çıkan her yol gibi, büyük bir umutla oyunu yükledim.

Sonra karşıma oldukça güzel bir "Mısır'ın gizemli atmosferini yansıtan resim" çıktı. Tabii o sıralar oyuna çok pozitif



yaklaştığım için bu resim bile sempatik geldi gözüme. Sonra çok ilginç ve gerçekten çok güzel bir atraksiyonla karşılaştım, o da şu: oyuna başlamadan hemen önce bir sembolün üzerinde "click here to start" yazıyor, ona tıklarsanız ana mönüye geliyorsunuz. Bu arada menü kelimesinin Türkçe yazılışının mönü olması ne kadar trajik değil mi? Her neyse. Yani öyle birden bire karşınıza kötü bir ana menü gelmiyor (başlarım Türkçe'ye durumu yaşandı). İlk önce bir ekran sizi hazırlıyor ve... nasıl anlatsam şimdi hissi, hani bir yere giderken hiçbir kapıyla karşılaşmadan geçseniz "birşey bulma" hissine sahip olamazsınız ve öküz gibi girersiniz de içeri, orada bir düğmeye basıp otomatik kapıyı harekete geçirseniz bir sırra kapı açmış gibi olursunuz ya, işte öyle bir hisse bürüyor insanı. "Öyle ya da böyle, iyi şirket" diyorsunuz bu fikre sahip olanlara. Sonra ana mönünüz geliyor ve siz hemen bir aile adı yaratıp oyuna başlıyorsunuz. "Hönk, ne ailesi", diyen dostlarıma da açıklama geliyor. Yine çok başarılı bir atraksiyon olarak, siz oyunda hep aynı kişiyi oynamıyorsunuz. Siz bir aile alıyorsunuz ve her bölümde bir nesil ilerliyorsunuz. Yani mesela Cicero ailesini aldıysanız (genel kültür: ilk Latince yazılı metinlerden birisi Cicero'nun sürgündeyken ailesine yazdığı mektuptur), ilk bölümde I. Cicero, ikinci bölümde II. Cicero... gibi isimler alıyorsunuz, ki yine güzel bir "side" olay yapmışlar. Zaten o dönemde isimler direk olarak aileden geçiyorlar, bu konuda tarihi araştırma yapmış olmaları da "vay, uğraşmışlar ha" hissini uyandırdığı için oldukça iyi. Fakat bundan ileri gitmiyor tabii ki.

Aile isminizi falan seçip bir oyuna girseniz bombayı patlatacağım ama....

Her neyse devam edelim. Size opsiyonlar vermiş olmak için, bitirdiğiniz bir bölümü bir daha oynama şansı vermişler, yani diyelim siz bir bölümü bitirdiniz ama Mazoşistsiniz, ve bir daha oynamak istiyorsunuz, o zaman oyun mönüsünden (yani şu anda olduğumuz yer, çok da uzak değil) o bölümü en fazla hangi zorlukta oynadığınızı (hani mesela Easy'de oynamışsınız da sonra gaza gelip de Normal'de bitirmeyi falan denerseniz diye, yani oyun sizin mazoşist olmanız üzerine kurulmuş) falan görebilirsiniz. Neyse şimdi geçin bunları. Evet geçin. Ailenizin en yüksek skorlarını görmeyi de bırakın, onu da geçin, oyuna girin.

Ne var çocuğum, oyuna başlamak istemiyor musun artık? Sinirlendirmeyin yazarı çok asabi bugün. Evet yazar benim adım Burçak Caner, teşekkür ederim.

Başladınız mı? Hayır yanlışlık yok. Çocuğum sen ne çıkıntısın yanlışlık yok dedim işte. Hayır bu Caesar değil. Bu Pharaoh, çok farklı bir oyun, yani Caesar'ın aynısı değil. Tıpatıp aynısı da değil. Başarılı bir oyun yapınca kırk yılda bir o oyunun aynısını çıkartmamış Sierra çocuğum (aslında kızıyorum ama bir yandan da çocuğun sorgulayıcı bakış açısı hoşuma gidiyor). Sen her şeyi yanlış anlıyorsun evladım. Bu yepyeni bir oyun işte ismi de Pharaoh, Mısır'ın gizemini taşıyor evladım.

Evet kızlar, açıklıyorum. Size yeni oyun diye sunulan şu elinizde tuttuğunuz CD var ya, aslında o yeni bir oyun değil, çok kısa bir süre içinde arka arkaya 3. Bölümü çıkmış olan Caesar'ın, artık "oyun iyi ki tuttu, her sefer aynı numaralarla aynı oyunu satıyorsunuz" diyemeyin diye çıkartılmış, başka isimlisi. Pharaoh, Mısır'ın gizemli kumlarından kopup gelmiş.

Sanıyorum hepiniz Caesar serisinden bir

Ertunç Usta diyor ki

"Harcaya harcaya tüketemediler şu salak Mısırı. Bana kalırsa bu uygarlığın hiçbir gizemi ve üstünlüğü yok. Yüzyılın başında gelişen arkeolojik teknikler ile yapılan çalışmalar sonucu ilk kez insanoğlunun gözleri önüne serilen Mısır, sıradan bir bilimsel bulgu olması gerekirken biraz o dönemin ucuz romantizmi ve onu kökleyen sinema diliyle birazda ticari amaçlı dürtülerin yoğunluğu sayesinde, yükselen bir ilgi odağı olmuştur. Aslen herşey çok basittir. İnsan, yeteneği ve zekasıyla dünyaya istediği biçimi verebilir. Öyle "uzaylı Tanrıların" omuz desteğine filan ihtiyacı yoktur. Çin Seddi insan yaratımışken Mısır Piramitlerinin malum "ziyaretçilerimize" bağlanması komik bir saçmalık doğrusu. Bunun aksi laf üretmekse sarih bir beyinsizlik"

oyunu en az bir kere oynamış ya da görmüşsünüzdür. Hadi hiç yapmadınız bir yerde methini duymuşsunuzdur. Ya da o da olmadı diyelim, GameShow'da yazılarını okumuşsunuzdur.

Hiç birini yapmayanlar var mı gerçekten? Sen mi yapmadın çocuğum. Sen de amma çıkıntısın be çocuğum. Pekiyi senin için her şeyi bir kere daha anlatayım.

Şimdi eskiden SimCity diye bir oyun vardı bilirsiniz, ve onu üreten firma da bir noktadan sonra kısır döngüler içinde kaybolmuştu. Öncelikle oyun fikri çok güzeldi ama yine de bazı eksi noktaları vardı. Mesela her oynanan seans oyun aynışekilde gelişiyordu. İkinci bir eksi puan oyunda belli bir başarıya ulaştıktan sonra yapacak hiçbir şey kalmamasıydı, yani sonlu bir oyundu ama sonsuz gibi bir havası olduğu için ne "oyunu bitirmenin verdiği müthiş rahatlığı" ne de "sonsuza dek oynayıp çok zevk alma" hissini yaşayabiliyordunuz.

Sonra fırsatçıların en önde gideni gereksiz büyük firma Sierra konuya el attı. Bu oyundan biraz "etkilenerek", aslına bakarsanız Simcity 00'in aynısını yaparak, fakat oyuna belli bir noktaya kadar savaşma opsiyonu vererek ve de "sonu gelmemesi" derdinden uzaklaşmak için bölümlere ayırarak yeni bir oyun yaptı, ismine de savaş sahnelerinde yararlandığı çok eski oyun Centurion'un anısına (ki bu oyunu da kimse bilmez herhalde) Caesar koydular.

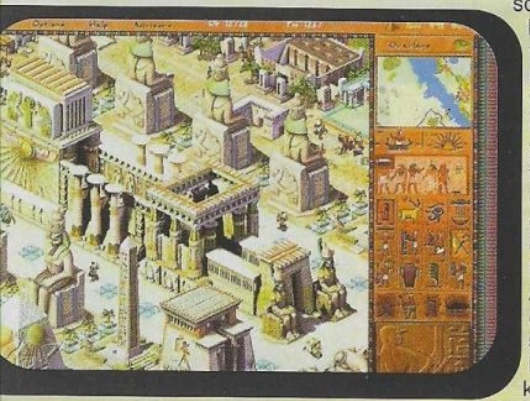
Daha sonra bu oyunların devamı geldi ve bir seri oluştu. En son durum şöyleydi: şehir yönetimi ve savaşmak arasında seçim yapma şansınız vardı ve açıkçası saçma su dağıtım sistemi dışında kusursuz bir oyun yaptılar. Fakat o su dağıtım sisteminin iğrençliği yüzünden oyun oynanmayabilir, her neyse.

Şimdi de Pharaoh, Mısır'ın gizemini yüzümüze gözümüze vuran oyun çıktı piyasaya ve işte karşımızda.

Oyunun Caesar serisinden hiçbir farkı yok derken abartmıyorum, hatta menüler bile aynı şekilde ve aynı yerlere yerleştirilmiş. Yani aptal yerine konmayı hiç sevmediğimi bilmiyorlar mı onu anlamadım.

Bu arada oyunu yapan firma Sierra'nın "Impressions" diye bir sub-group'u hehe bence çok komik bir ayrıntı.

Neyse oynanıştan bahsediyorduk. Şimdi oyundaki en "basic" binalar evler, ki bunları oraya buraya, dağa taşa yapmasanız iyi olur. Daha sonra buralara su taşımak zorunda kalacağınızı unutmayın ve bu yüzden ilk evleri nehirlere yakın yerlere kurmaya özen gösterin. Daha sonra kurmanız gereken kritik bina Hunting Lodge, bunun hakkında söyleyebileceğim, av hayvanlarının oldukları yerlere yapmazsanız hiçbir işe yaramayacakları, yani kısaca öyle bir ukalalık yapmayın. Sonra toplanan hayvanların depolanacakları bir granary ve şehre dağıtılacakları bir Bazaar yapmalısınız. Ayrıca Water Source'lar da yapmayı unutmayın, şimdi böyle anlatması kolay ama bunu keşfetmek beni çok zorladı, ezbere işlerde hiç başarılı değilimdir de.



Şehriniz büyüdükçe tarıma başlamanız gerekecek, zaten oyunun ilk başlarında size sürekli olarak neyi nereye nasıl yapmanız gerektiğini söyleyecek birileri (mesaj atan adamlar hehe) olacak. İşte burada da popülist mantık, "insanların çoğu aptalsa biz de aptalların akıllılar kadar başarılı olabilecekleri oyunlar yaparız ve parayı kırarız" ortaya çıkıyor.

Bunu da geçtik, size oyun hakkındaki basit bir mantığı anlatayım.

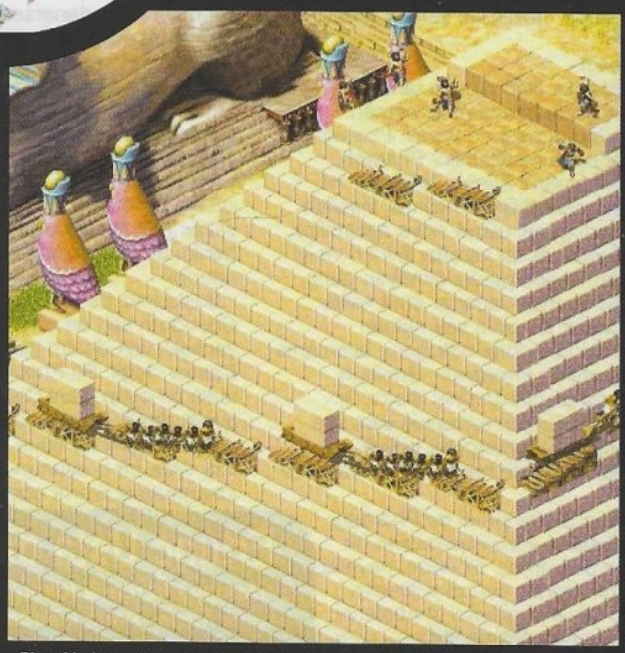
Şimdi bir şehirde evlerin dolması için o evlerin karşısına Bazaar yapmalısınız, en önemlisi bu. Bazaar'a yakın binalar daha çok insan çekiyor. Yani benim başlarda yaptığım gibi bir tane yapıp "güzelmişşş" demeyin. Su dağıtımı için gerekenleri anlatmama imkan yok ama şöyle söyleyeyim: su gitmeyen evler gelişmez. Oralarda sık sık yangın çıkar. Baktınız hiçbir su gönderemiyorsunuz, o zaman basit bir kuyu açarak geçiştirin ama o yerden çok da umutlanmayın.

Her bölümde o bölümün lokal bir tanrısı var, en çok ona önem vermeniz gerektiği de aşikar, sakın geçmeyin bu ayrıntıyı zaten geçemezsiniz oyun gözünüze gözünüze sokuyor, her neyse. Oyuna başlarken çok açılmayın, her binayı arka arkaya yapmayın, bir anda işsizlik sorunu çekersiniz, işler kötü gitmeye başlar, boş iş yerleri çalışmaz, iş yerlerinin çalışmadığı yerlere de insanlar gelmez... gibi saçma bir döngüye girersiniz. O yüzden ilk önce minimum gerekli binayı kurun sonra diğerlerini yerleştirin. Ama sakın plansız işler yapmayın. Yani demek istediğim, sonunda festivaller düzenlenecek bir meydan yapmanız gerekince (ismi çok saçma) onu haritanın dibine yapmak zorunda kalmayın, bunları önce planlayın. Baktınız olmuyor, sakın moralinizi bozmayın, derin bir nefes alın ve.... bilgisayarı kapatın. Cidden çok "iyi" oynanabilecek bir oyun değil, şansa falan da bakıyor, yani concede iyi bir opsiyon.

Der ve yavaştan giderim. Oyun hakkında son sözlerim bence fena bir oyun olmadığı, ama gerek taklitçi gerek tüccar zihniyetten dolayı, ve Caesar'ı çok oynadığım için artık sıkıldığımdan dolayı ben çok da ilgilenmedim. Ama konuyla ilgilenenler için çok hoş bir oyun olduğunu söylemem gerekir sanırım, bir de o saçma su tesisatı olmasaydı...

Merak ettiğim, Mario Kardeşlerin oyunu nasıl oynayaca.... neyse. Sus Burçak Sustum.

şarlatanlar görsün bunu



Piramitlerin uzaylıların eseri olduğuna inanan ve yıllardır bunu yazıp cep sömüren yazarlar ve o sahtekarlara inananlar bu resme dikkatle baksınlar. İşte piramitler aynen resimde olduğu gibi son derece zeki bir yöntemle emek harcanarak yapılmıştır. Gökyüzünde ne "Tanrıların Arabaları" ne de yer yüzünde onların tekerlek izleri vardır. Kanıtlanmadıkça bu tip şeylere inanmak duygusal bir eğilimden öteye gitmemekte ve şarlatanlarda bunu çok iyi kullanıp sömürü misyonlarını başarıyla gerçekleştirmektedirler.

Mısır medeniyeti hakkında ne söylediler...

Meg: Beni hiç ilgilendirmiyor abicim. Tek ilgilendiğim medeniyet Star Wars'da olanlar.

Zebani: Bazı uyanıkların cebini doldurmak için gittikçe gizem katmaya çalıştığı değersiz bir malzeme.

Mert: Şahsen ilginç ve romantik buluyorum. Piramitlein gölgesinde şiir ve şarap ne güzel olurdu.

Engin: Daha çok piramitlerin içine gizlenmiş tuzaklar ilgimi çekiyor.

Timur: Ben bir Amerikalıyım ve bana bilimsel bir gerekçe sunmassanız bu medeniyeti tanımakta çok zorlanacağım.

Emre Arın: Barış ve kardeşlik adına mısır medeniyetinin önemi açıktır (ne diyosun be adam?)

Burçak: Yazıda ne yazmışsam o! Fazla uğraştırmayın beni

Nesime: Romantizm ve aşk eşittir mısır medeniyeti. Çok gizemli buluyorum. Hele genç yaşta ölmüş tutankamona aşığım nerdeyse, hi hi hi!

Rauf: Bak abicim bana espri malzemesi sunmuyorsa ben ne yapayım mısırı. Tek bildiğim mısır patlamış olanı. O kadar!

1 CD

FİRMA: Sierra
TÜR: Real Time strateji
SİSTEM: P133 32 Mb Ram/ 100 Mb HD/ Win 95-98

Mısır medeniyeti ile ilgili yapılmış kaliteli bir real time strateji isteyenlere. Özellikle grafiklere hayran kalacaksınız. Her yönüyle uğraşılmış. Nerdeyse hiçbirşey atlanmamış. Beğeneceksiniz.

% 80

GLOBAL BRANDS LOCAL SOLUTION

PC MAGAZINE TÜRKİYE EDİTÖR'ÜN SEÇİMİ
Modem arayışlarınız artık sona ersin!..
10/99

PC GAMER EDİTÖR'ÜN SEÇİMİ

PCnet EN İYİ SEÇİM

COMPUTER SHOPPING ★★★★★

PC WORLD BEST BUY

5 yıl garanti

Made in USA

SUPRA MEMORY EXPRESS 56E

*Bilgisayar kapalıyken faks ve ses mesajlarını hafızada tutma yeteneği *2 MB bellekte 7,5 dk. ses ya da 40 sayfa faks tutabilme *Elektrik kesintilerinden etkilenmeyen bellek *K56 Flex ve V90 *Full Duplex *Speakerphone *Data/Faks/Ses ve Telefon iletişimi için yazılım *6MB'a kadar yükseltilebilir bellek * Otomatik cevap *V80 Video konferans desteği *5 Yıl garanti

SUPRA EXPRESS 56E PRO

*56K ITU Standart V90 & Rockwell K56Flex *Bilgi sıkıştırma ve hata düzeltme *14,4 Kbps faks modem, V17, V21, V27ter, V29 *Yüksek hızlı video konferans için V80 standardı *112K İnternet hızı için Shotgun teknolojisi *Plug & Play özelliği *Programlanabilir DSP teknolojisi ve FlashROM *Yüksek hızlı İnternet bağlantısı, bilgi, faksve ses yetenekleri *8 Ledli şık ve hafif kutu *5 Yıl garahti

Türkiye Distribütörü
MULTIMEDYA

Multimedya Yetkili Satış Noktaları

ADANA: As-Teknik(0322) 4544683, Emre(0322) 4570194 **ANKARA:** Adres(0312) 4664464, Aksis(0312) 4315067, Çözüm(0312) 4174519, Epdata(0312) 4178951, Erco(0312) 4302876, Sena(0312) 4685910, Toros(0312) 4340595, Milsoft (0312) 440 6424 **BURSA :** Agb (0224) 2500410 **GAZİANTEP:** As-Teknik(0342) 2323162, Güneş(0342) 2306768 **İSTANBUL ANADOLU YAKASI :** Asya(0216) 3308835, Çet-Pa(0216) 4145566, Diji(0216) 3633153, Eksen(0216) 4189455, Gold Mağazaları: Merkez(0216) 4181144 Kadıköy(0216) 3492145 Kozyatağı(0216) 3853400, Şaşkınbakkal(0216) 3857378 Maltepe(0216) 4590760, General Bilgisayar (0216) 4186920, Granit(0216) 4490019, Karizma(0216) 4182766, Medya(0216) 4141322, Mavi Donanım(0216) 3489454, Ortaklar(0216) 3482147, Transdata(0216) 3360020 **AVRUPA YAKASI :** Acs(0212) 2241973, Arda(0212) 2169421, Boğaziçi Computer(0212) 5721624, Dama(0212) 2759383, Enes M.Köy(0212) 2132925, Enes Avcılar(0212) 6944009, Fastcom(0212) 2961701, Gold Mağazaları Mecidiyeköy(0212) 2137855 Bakırköy(0212) 5429160 Şirinevler(0212) 6523179 Fatih(0212) 6312717, Ipm(0212) 2136466, Işıkbay(0212) 3270192, Multimarket(0212) 2310131, Promarket(0212) 2165092 **İZMİR :** Dağıt(0232) 4463040, Ems(0232) 4894202, Egeform(0232) 4417065, Olbim(0232) 4641000 **KONYA:** Sena(0332) 3532426

Mecidiyeköy: (0212) 212 98 50 (PBX)
Bakırköy: (0212) 572 16 24
www.multimedya.com

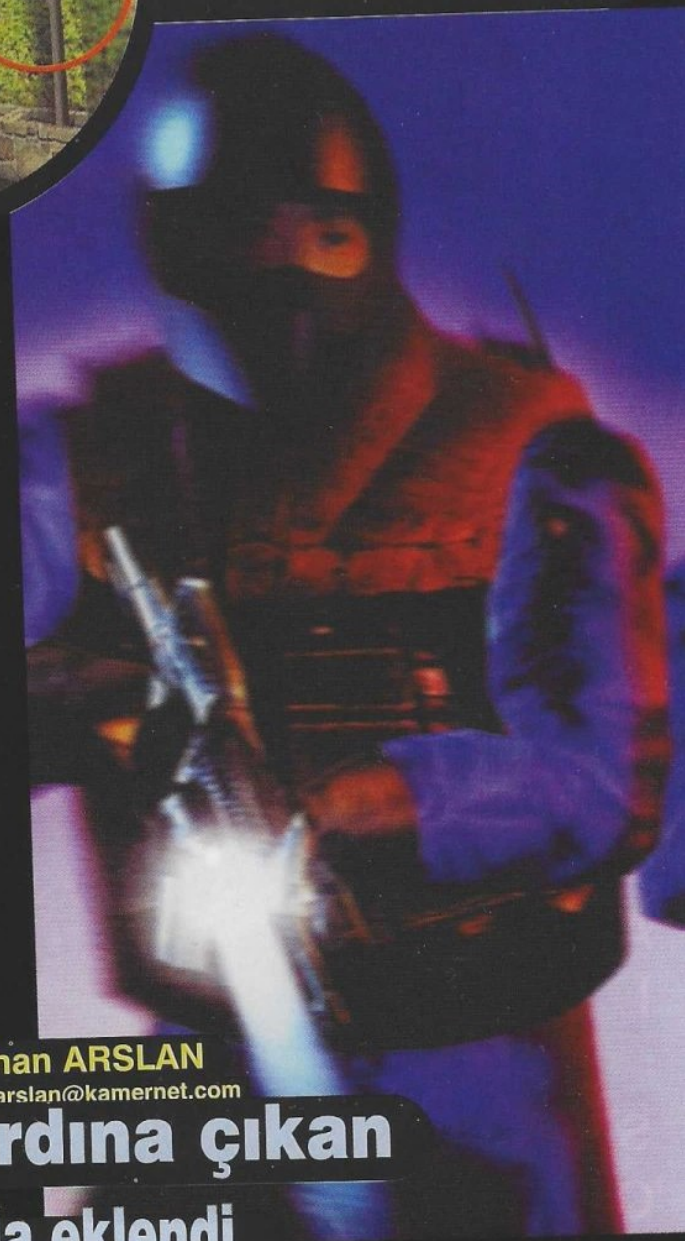
Multimedya markası ve Logosu TÜRK PATENT ENSTİTÜSÜ 194681 Tescil nosu ile Multimedya Bilgisayar Donanım Yazılım LTD. ŞTİ'ne aittir.

Son zamanlarda ardı ardına çıkan tactical combat oyunlarına ünlü Swat serisinin sonuncusu da eklendi piyasaya bir hayli iddialı sürülen Swat 3 acaba bekleneni verecek mi?

Tuğhan ARSLAN
tarslan@kamernet.com

3D'de kurnaz teknikler

Yeşilliklere dikkatli bakın. 3D'ci arkadaş elindeki texture'ı çalılık efekti verebilmek için duvara yapıştırmış (plane mapping) sonra da bump mapping yaparak gerçekçilği artırmak istemiş. Ama olmamış! Keskin hatlara dikkat. Beyler kınıyorum sizi... Taş efekti güzel.

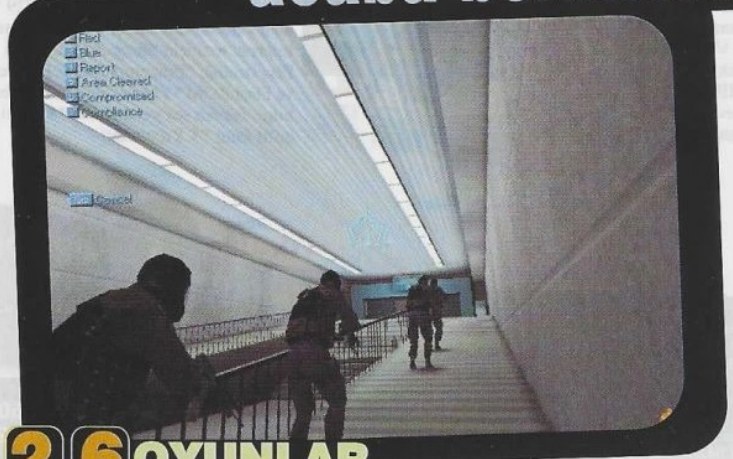


Entry Team Ready To Make Entry... Ready To Enter Door... GO!

Nedense genellikle yeni ve serinin devamı niteliğindeki oyunları açıklarken, hep serinin ilk oyunlarını okuyucuya hatırlatarak ve birazda nostalji yapılarak yazıya başlanır. Bende az daha 86 satırlık ve Sierra'nın Police Quest serisinden, eski Adventure oyunlarından, kendi eski balık tutma anılarımdan vs bahseden bir nostalji rüzgarı estirmek üzereydim ki SWAT'ın artık başlı başına herkesin bildiği bir oyun serisi olduğu ve boru olmadığı aklıma geldi. Bu yüzden çok eskilere gitmeyeceğim. Şimdi 35 yıl öncesini Chief Daryl F. Gates'in geliştirdiği Special Weapon And Tactics yani kısaca S.W.A.T'ın ilk kurulduğu yılları bir düşünün heh heh. O zamanlar küçük çocuklara büyüyünce ne olacaksın diye sorulduğunda "SWAT olacağım" demiyorlardı eminim. Hatırlarsanız firma bundan önce iki SWAT oyunu çıkartmıştı, ancak bu iki oyunda birbirinden tamamen farklı oyunlardı ve nedense öyle çok büyük bir başarı sağlayamadılar. Ancak işte Sierra sonunda akıllanmış (ve birazda Rainbow Six'e imrenmiş) olacak ki SWAT artık gerçek kimliğini ve kişiliğini serinin üçüncü oyununda tam anlamıyla bulmuş görünüyor. Çok garip bir olay aslında, bir düşünsenize Sierra SWAT 2'nin reklamlarını daha oyun çıkmadan 1.5 sene önceden vermiş ve oyunu öve öve bitirememişti. Sonuçta oyun çıktığında hiçte dedikleri gibi çıkmadı ve fazla ilgide görmedi. Ama bu Sierra'yı batırmadı tabii ki. Ancak SWAT 3 için durum hiçte öyle değil. Oyunun haberini aldıktan 3-5 ay sonra ansızın çıkıverdi. Ve gerçekten hiç abartmadan söylüyorum SWAT 3, 3 kelime ile MANYAK BİR OYUN... Evet abarttımmı? Daha ciddi bir yazı diliyle söylemek gerekirse; Geçen Rogue Spear yazısında Rogue Spear'ın tek rakibinin yakında çıkacak olan SWAT 3 olabileceğini söylemiştim. Şimdide SWAT 3'ün çıkması ile Rogue Spear'ın tahtının yerle bir olduğunu söyleyebilirim. Evet söyledim bile...

Öncelikle şunu belirtmek isterim ki SWAT 3 bu tür diğer pek çok Squad-Based-Tactical-Strategy oyunundan apayrı bir oynanış stiline sahip. Daha çok taktiksel yönü daha ağır basan bir oyun. Yani en büyük rakibi Rogue Spear'da bile plan taktik çok önemliydi fakat bir yerden sonra iş iyi silah kullanmaya bakıyordu ve teröristlerin ortasında "Ben olaya taktiksel yaklaşıyorum" demeniz pek bir işinize yaramıyordu. SWAT 3'de ise iyi silah kullanmanın dışında bir SWAT polisi olmanın altın kurallarını bilmeniz gerekecek. Bir SWAT gibi koşmalı, bir SWAT gibi kapıları açmalı, bir SWAT gibi Mouse kullanabilmelisiniz. Zaten oyunun amacı size mümkün olduğunca SWAT polislerinin yaşadığı gerilimli atmosferi hissettirmek olduğu için bu kuralları uygulayarak oynarsanız oyundan çok daha fazla zevk alacağınıza eminim. Ama buna rağmen tüm görevlere "içerideki herkesi ÖLDÜRMELİYİM!" parolasıyla çıkarsanız başarılı olmayı beklemeyin. (bu arada yazı amma ciddi bir seyirde gidiyor bozmayın) Şimdi adet gereği biraz kritik yapmam lazım sanırım.

Bir kere artık genellikle her yeni çıkan oyuna söylenen bir şey olacak ama SWAT 3'ün grafikleri inanılmaz derecede mükemmel. Gerçekten şimdiye kadar bu türde hiçbir oyunda bu kadar ince detaylı grafikler görmedim. Hayır doğuştan değil şimdiye kadar göremedim.



Çekmecelerin içindeki giysilerden masaların üzerindeki çerçevelerin içindeki resimlere kadar her şey en ince ayrıntısına kadar yapılmış. Bu arada çerçeve dedim de aklıma karakterler geldi. (?)Karakterin grafikleri de gayet başarılı ancak bana biraz daha iyi olabilirmiş gibi geldi. Oyundaki 160 karakterin hepsi Sierra tarafından seçilen tipleri uygun kişilerin yüzleri oyuna aktarılarak yapılmış. SWATların tiplerinde ise göz renklerinin dışında pek bir farklılık göremedim. Çünkü kafalarında kask var ve sadece gözlerini görebildim. SWATların hiçbiri oyunda kazık çakmış gibi donuk donuk bakmıyor. Ara sıra gözlerini kırpıyorlar, sağa sola yan yan fıldır fıldır bakıyorlar falan. İnsanın iyi ki sadece gözleri açık diyesi geliyor. Ayrıca oyunda çevre ile etkileşim ve fizik modeli tek kelimeyle mükemmel. Öyle ki ateş ettiğiniz yere göre kurşunun verdiği zarar değişiyor. En önemlisi de kurşunlar tahtayı camı ve ince duvarları delip geçebiliyor. Diyelimki bir dolabın içinde terörist gizlenmiş, dolabın kapısına ateş ederek onu vurabilirsiniz. Yani kısaca SWAT 3 gerçeği taklit ediyor. Ayrıca belki okuyunca gözleriniz pörtleyecek ama ben yinede ateş ettiğinizde yere boş mermi kovanlarının düştüğünü ve hatta orada kaldığını söylüyorum. Nasıl, pörtledimi? Neyse. Bu arada şunu da

SWAT 3

polislerdir. Bütün görevleri en pis teröristlerde dahil en az can kaybı ile bitirmelisiniz. Yani SWAT 3, karşınızda silahlı birini gördüğünüz anda üzerine ölene kadar kurşun boşalttığınız oyunlardan değil. (oyunlar iyice değişti artık, yakında suçluları beslememiz bile gerekebilir hehe)Gördüğünüz insanları sadece kendi hayatınız tehlikedeyse vurmalısınız.(mümkünse bacağından) Oldu ya adamın elinde silah var size bakıyor, sizde insan hayatına önem vermeyen bir korkak gibi bir şarjörü adamın beynine boşalttınız diyelim. Bu şüphelinin ölmesi görevi bitirememeniz anlamına gelmez ancak görev sonunda alacağınız tek madalya Korkak Polis madalyası olur. Ama eğer gerçek bir SWAT gibi şüphelinin karşısına geçip "Bırak Lenn Silahı" diyebilecek kadar sakin davranırsanız,(ve oda silahı bırakırsa tabii ki) görev sonunda parlak bir madalya sahibi olabilirsiniz. Şimdide öncelikle Career görevlerine bir bakalım nasıl geçilir nerede ne var öğrenelim. Ardından silah kullanma ile terörist avlama teknikleri taktikleri tetkikleri tavsiyeleri ve genel SWAT taktikleri ile yazının sonlarına doğru iki kek tarifi sizleri bekliyor. Hadi bakalım.

Oyunda 5 kişilik bir SWAT ekibinin Element Leader'ı yani grubun başını yönetiyorsunuz. Emrinizdeki diğer SWATlar Mavi ve Kırmızı olmak üzere ikişerli gruplara ayrılmışlar. Oyun ekranında sol üstteki menüler hemen dikkatinizi çekmiştir. Hatta "bu menülerde neküne?" bile diyenler olmuştur. Buradaki menüler sayesinde 1-8 arası rakamları kullanarak takım elemanlarınıza çeşitli emirler verebiliyorsunuz. Bu emirlerin bazıları Dynamic veya Stealth mode da olmanıza göre değişiyor. Stealth mode sessiz sakin yavaş ve en güvenli yürüyüş şeklidir. Stealth modedayken grubunuzdakilere bir kapıdan içeri girmelerini söylediğinizde kapıyı yavaşça açıp dikkatlice içeri girerler. Dynamic mode da ise daha hızlı agresif fakat daha gürültülü ve güvensiksiz olursunuz. Bu modedayken de kapıları çotazz diye kırıp tıpkı Türk narkotik polisinin yaptığı baskınlar gibi girişler yaparsınız. Duruma göre oyun içinde iki mode arasında seçim yapabiliyorsunuz. Ayrıca verdiğiniz emirler hedef işaretini üzerine getirdiğiniz yere görede değişiyor. Yani bir koridora bakarken "Yürü git" olan komut, kapıya bakarken "içeri gir" veya bir kitaba bakarken "Oku adam ol!" olarak değişebiliyor. Birde bazı emirlerin alt seçenekleride var. Şimdi en üstten bu emirlere bir bakalım nelermiş.

İlk üç menü hangi gruba emir vereceğinizi seçmeye yarıyor. 1- Element Herkese, 2- Red Sadece kırmızı takıma, 3- Blue Sadece mavi takıma. Bu üçününde seçince çıkan alt menüleri aynı fakat bazıları

söylemeden geçersem ayıp olur; Oyunun yapay zekası bu türde gördüklerimin en iyisi. Şüpheliler çok zeki. Hatta birkeresinde bir teröristin rehineyi boynundan tutarak kendine kalkan olarak kullandığına şahit oldum. Allah'dan iyi nişancıyımda rehinenin kolunu sakat bırakarak da olsa teröristi vurabildim. Neyse işte. Şimdi bütün bu dediklerimden sonra SWAT 3'ün ne denli dehşet detaylı grafiklere sahip olduğunu anlatabilmişimdir umarım. Birazda izninizle oynanışı anlatmak istiyorum.

SWAT 3 2005 yılının Los Angeles'ın da geçiyor. Oyunda iki seçeneğiniz var. Biri istediğiniz görevi oynayabildiğiniz Mission, diğeride asıl oyuna giriş yeri olan New Career. Career'ı seçip kendimize bir ekip seçiyoruz ve direk brifing ekranına geçiyoruz. Burada oyunu etkileyen tek seçenek Tactical Advantages. Buradan göreve başlayacağınız yeri (giriş yeri) ve hareket şeklinizi seçiyorsunuz.(bunu oyunun içindede değiştirebiliyoruz) Öncelikle şunu unutmayın; SWATlar sadece özel durumlarda başvurulan, son teknoloji silahlar ve kendilerine has özel aletler oyuncaklar ile donatılmış, genellikle kimseye zarar gelmeden görevi maximum güvenlik minimum hasar ile bitirmek için eğitilmiş özel

Stealth ve Dynamic mode da değişiyor. Bunlar Stealth modedayken şöyle; 1- Stack: Seçtiğiniz gurup gösterdiğiniz kapıdan içeri girmek için pozisyon alır. Pozisyon aldıktan sonra Try Door yani "Kapıyı dene/aç" olarak değişir. Kapı kilitliyse Pick Lock yani "Kilidi aç çilingir ol" olarak değişir. Kapıyı açıncada Mirror yani "Ayna ile kontrol et" diye değişiyor. 2- Clear: Etrafı her köşeyi dolapları çekmeceyi kontrol et. 3- Search: Seçtiğiniz gruba araştırmasını söyler. Nereyi araştıracaklarını ise kendi içinde açılan Sol Sağ ve İleri olarak belirliyorsunuz. Pek kullanılan bir şey değil. 4- Cover: Seçtiğiniz gruba gösterdiğiniz yeri tehlikelere karşı korumasını söyler. 5- Fall in: Seçtiğiniz grup sizi takip eder. 6- Deploy Lightstick: Gösterdiğiniz yere yeşil ışık çubuğu bırakırlar. Bu çubuğun anlamı oranın temiz olduğunun göstergesidir. 7- Disable: Seçtiğiniz gruptaki elemana gösterdiğiniz bir mekanizmayı veya bombayı etkisiz hale getirmesini söyler. 8- Restrain: Gruptaki elemana hedef ile gösterdiğiniz kişiyi(teslim olmuş şüpheli veya rehine) kelepçelemesini söyler. Takımdakiler Dynamic Modedayken değişen emirler ise şöyle; 1- Bang, And Clear: Gösterdiğiniz yere Flashbang attıktan(geçici körlük yaratan bomba) sonra devam ederek kontrol etmek. Eğer bir kapıyı gösteriyorsanız bu Breach, Bang, And Clear yani Kapıyı Kırıp Flashbang attıktan sonra içeri girersiniz. 2- Move & Clear: Grupdakilere gösterdiğiniz yere doğru yürüyüp kontrol etmelerini söyler. Eğer bir kapıyı gösterirseniz Breach And Clear olarak değişir, buda kapıyı kırıp içeri Flashbang atmadan girmeye yarar. Bundan sonraki Search, Cover, Fall In gibi komutların 6-Deploy hariç hepsi Stealth modedakiyle aynı. Deploy ile de ekibinizdekilere gösterdiğiniz yere Gaz Bombası,(CS) Flashbang gibi objeler(?) fırlatmalarını söylüyorsunuz. Bu yüzden diğerlerini geçip Takım emirlerini bitiriyor ve tekrar ana komutlara dönerek açıklamaya devam ediyorum. 4- Raport: Burası için oyunun en önemli menüsü denilebilir. Oyunda yakaladığınız, veya öldürdüğünüz, veya yaraladığınız, veya veya öylece bıraktığınız insanların hepsini buradaki 5 seçenek ile merkeze rapor etmelisiniz. Rapor etmek için önce hedefi birinin üzerine getirip durumu merkeze bildirin. Bu seçenekler şöyle; 1- Down: Hedeflediğiniz kişinin ölmediğini fakat yaralı olduğunu rapor eder. Birinin yaralı olduğunu yerde kıpraşmasından ve avaz avaz bağırmasından anlayabilirsiniz. 2- Evacuate: Kelepçelediğiniz kişilerin güvenlikte olduğunu ve dışarı çıkartılmak için hazır olduğunu bildirir. Görevi bitirebilmeniz için gerekli. 3- Neutralized: Hedeflediğiniz kişinin öldüğünü bildirir. Yinede rapor etmeden önce son bir kez nabzını kontrol edin derim. :) 4- Contact: Bilinmeyen bir rehine gördüğünüzü bildirirsiniz. 5- Mission Complete: Yüzsüzce 10 David'e görevi bitirdiğinizi rapor edersiniz. Şimdi tekrar ana menüye dönelim ve kalan 3 seçeneği inceleyelim. 5- Area Cleared: Takımdakilere bulunduğunuz yerin temiz olduğunu söyler. 6-Compromised: Takımdakilere bir şüphelinin sizi gördüğünü ve harekete geçmelerini söylersiniz.(imdat!) 7- Compliance: Karşınızdakini teslim olması için uyarmaya ve bağırmaya yarıyor. Ama bazen şüpheliler uyarıp bas bas bağırmanıza rağmen cesur yürek kesiliyor ve teslim olmuyor ve hatta utanmadan birde ateş açıyor. Bu gibi durumlarda utanmaz şüpheliyi gönül rahatlığı ile vurabilirsiniz. (mümkünse bacağından diyeceğim ama bu utanmaz çıktı, kasmayın kafasından vurun) Şimdide görev gereği SWAT 3'ün 16 görevini tek tek inceleyeceğiz. Fakat şunu söylemeliyim ki oyunda her görevde olaylar değişik oluyor. Bu sayede Sierra oyunun tekrar oynanabilirliğini arttırmak istemiş. Yani bir oynadığınızda oturma odasında çıkan şüpheliyi, bir diğer oynadığınızda tuvalette gazete okurken bulabiliyorsunuz. Hatta bulmanız gereken silahların veya bombaların yerleri bile değişiyor. O nedenle bende sadece kısa kısa(yer darda) görevlerdeki amacınıza anlatacağım. Bu yüzden her şey sizin oynayışınıza bağlı. Nedemişler; "Ben size kapıyı

mini test: profesyonel yok edici misiniz yoksa! yoksa! aman tanrım!

(Gameshow yazarları cevaplıyor)

1- Küçükken kedi, köpek, sinek ya da örümcek gibi hayvanları büyük bir zevkle katleder miydiniz? (bu ne biçim soru!!)

a) Burçak: Evet! katlederdim. Hatta bi keresinde "sineklerin tanrısı" adına 150 tane sinek kurban etmiştim. Pişman değilim
b) Emre Arın: Ay ay! olur mu öyle şey? Unutmayınız ki bu dünyanın gerçek sahipleri hayvanlardır. (toposh işte!)
c) Zebani: Ben hayvanları çok severdim. E katledecek bişey kalmayınca bende insanların hayat enerjilerini alırdım (oha!)

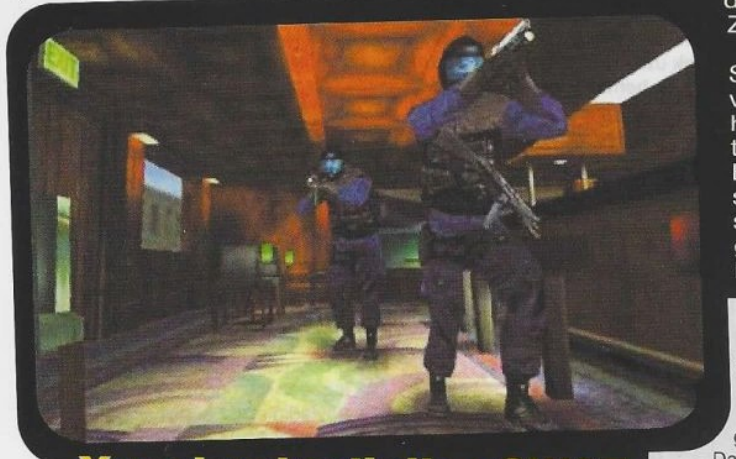
2- Diyelim ki profesyonel bir ekiptesiniz ve bir gün rehine olayına gönderiliyorsunuz. Bi bakıyorsunuz ki Anne ve Babanız bütün mahalleyi rehin almış. Eeee?

a) Ertunç: Savaşta ve aşkta her şey mübahtır. Ay! Aşk kelimesini çıkarın burdan...
b) Engin: Annemi babamın elinden kurtarır, babamı ve mahalleyi de kızartma aygıtımla dumana boğardım. Bu devirde babamı bile tanımam ana fikri var burda yani!
c) Meg: Anne ve babalar kutsaldır! böyle şeyler yapmazlar. Bu iğrenç soruyu soranın anası... ay neyse? (bi çelişki var!)

3) Bize SWAT'ın açılımını söyler misiniz?

a) Mert: **S**evginin **W**e **A**şkın **T**insel bütünlüğü değil miydi? Ehue!
b) Timur: **S**an Fransisko **W**orld **A**nd **T**ranssexuals olduğuna eminim!
c) Muder: Internet kitabımı neden almıyorsunuz demek. Yalnız "w" harfinin olmaması lazım.
d) Nesime: Bilmiyorum. Bana Zaboni'yi getirin.

Sonuç: Bu sefer sonuç kesin ve net. Bu tiplerin hepsi ruh hastası. Acil elektrik tedavisi öneriyorum. Bunların hepsi kafadan sakat. Vücutlarının da sakat olması gerek (bende hastayım galiba)



Yasal yokediciler:SWAT

1960'lardaki şehir suçlarındaki artış nedeniyle ilk olarak Los Angeles Polis Departmanı'nda ordu stratejileri uygulayan SWAT kuruldu. Bir çok trajik olay SWAT'ın yaratılışına katkıda bulundu. 1965'deki Watts isyanı 10,000 kişiyi içeriyordu. 34 kişi öldü, 1000 kişiden fazla yaralı oldu. Yine Los Angeles'da olan bir olay ise bir bariyerin arkasından polislere ateş açılmaya başlanmasıyla ortaya çıktı. Bütün bu olaylara, daha gelişmiş silahlar ve taktikler gerekiyordu. Bu sayede atıldı dünyaca ünlü SWAT'ın kökleri... SWAT en büyük çıkışlarından birini ise 1984 Los Angeles Olimpiyatları'nın güvenliğinin sağlamasıyla yaptı. Bu son teknolojiyle donatılmış ekipler görevlerini çok iyi yapıyorlardı doğrusu. Şu an Los Angeles Polis Departmanı SWAT ekibi dünyanın en seçkin güvenlik sağlama ve rehine kurtarma ekiplerinden biri sayılmaktadır.

gösterdim, girecek olan sizsiniz" (Matrix?) Tamam, başlıyoruz.

Call Up 1 – Ev

Çok kolay bir görev. Amaç silahlı adamı etkisiz hale getirip içerideki silahları bulmak. Ayrıca içeride birde kadın var, onu da eliniz deymişken kurtarın. Silahın yeri ise her seferinde değişiyor.

Call Up 2 – Yine Ev

Amaç içerideki bomba uzmanı kel adamı ve deliyi etkisiz hale getirip tüm silahları bulmak. E kolay. :)

Call Up 3 – Dükkan

Amaç Kürtler tarafından kaçırılan Türk konsolosu Jamil Kemal'i kurtarıp, içerideki teröristleri etkisiz hale getirmek.(vay be göreve bak) Kolay bir görev, fazla kasmayın.(duvarlardaki resimlere dikkat)

Call Up 4 – Zengin Evi

Amaç esir alınan Baba, Anne, Küçük Kız, ve Küçük Oğlan çocuğundan oluşan klasik aile fertlerini kurtarıp evi teröristlerden temizlemek. İçeride 8-10 tane terörist var, dikkatli olun.

Call Up 5 – Kilise

Amaç kiliseyi teröristlerden temizleyip içerideki 7 papazı kurtarmak. İlk 6 papazı bulmak kolay ancak papazlardan biri gizli bir bölmede saklanıyor. O gizli bölmede ana açıklık alanda karşıdaki kürsünün arkasında.

Call Up 6 – Misil Alanı

Amaç bölgeyi ele geçiren teröristler misiller ile Rus başkanının uçağını düşürmeden misilleri Tool Kit'i kullanarak kapatıp tüm teröristleri etkisiz hale getirmek. Ve bunları uçak düşmeden yapmak.

Call Up 7 – Banka

Amaç soyguncuları yakalayıp banka personelinin güvenliğini sağlamak. Oyuna çatıda başlıyorsunuz. Bankanın içine girmek için C kapısından içeri girin ve en sağ üstteki kapıyı açın. Merdivenlerden inerek bankaya girebilirsiniz.

Call Up 8 – Televizyon Binası

Amaç DBN Televizyonunu Donna Talk Show sırasında(hiç kaçırmam) basan teröristleri etkisiz hale getirmek ve 13 Televizyon personelini güvenliğini sağlamak. Side 3/Level 1 den Dynamic Entry yapmanızı öneririm.

Call Up 9 – Gece Klübü

Amaç bina içinde uyuşturucu alışverişi yapanları tutuklamak ve tüm silahları ele geçirmek. İçeride 4 şüpheli var. Silahlar ise 13 tane ve yerleri arka yatak odasında, depodaki kutuların üzerinde ve barda. Arka kapıdan (side 3) Stealth Entry yapın.

Call Up 10 – Hotel Carlyle

Amaç Rus başkanını(amma belaya bulaşıyor bu adamda ya) ve diğer 6 rehineyi kurtarmak ve teröristleri etkisiz hale getirmek.

Call Up 11 – LA Kongre Merkezi

Amaç kongre merkezine doluşan şüphelileri etkisiz hale getirip, etraftaki insanların güvenliğini sağlamak. Ve... eee... Rus başkanı Igor Thomas'ın ölmesini engellemek. Şüphelilerin sayısı 35 olmasa aslında kolay bir görev.

Call Up 12 – LAX Kulesi

6. Call Up'da akıllanmamış olacaklar ki şimdide LAX kulesini ele geçirmişler ve kulenin tepesine de bir misil yerleştirmişler. (sanırım Igor Thomas'ın uçağını düşürmek için eheh) Amacınız içerideki tüm personelin güvenliğini sağlayıp şüphelileri etkisiz hale getirmek. Ama en önemlisi de kulenin tepesine çıkıp misili kapatmak.

Call Up 13 – Holel Ventura

Amaç içerideki başta iki önemli işadamının ve diğerlerinin ölmesini engelleyerek güvenliklerini sağlamak ve teröristleri etkisiz hale getirmek. Zaten 15 tane falan var.

Call Up 14 – Gökdelen

Amaç en üst kattaki bombayı etkisiz hale getirmek ve tüm rehineleri (bilinen 4 tane) kurtarmak. Tabii bu arada 20 ölümüne savaşan teröristi de unutmayalım. En üst kata çıktığınızda lazerlerle korunan bir çanta göreceksiniz. F7'ye basarak Tool Kit'i seçin ve koruyucu mekanizmayı devre dışı bırakın. İşte bu kadar.

Call Up 15 – Kanalizasyon

"Oyunun gerçekçi olması için L.A City Hall, L.A Convention Center gibi gerçek mekanlar kullandık"

Rod FUNG - Producer

Nedir benim bu lâğımlardan çektiğim, her oyunda karşıma çıkıyor. Çok gıcık bir görev. Amaç labirent gibi bir kanalizasyonda zaman ayarlı 7 bombayı bulmak ve içerideki tüm işçi kıyafetli şüphelileri etkisiz hale getirmek. Ayrıca lağımda dolaşan birisi var, onu da tutuklamalısınız. Ve tüm bunları 45 dakikada yapmalısınız. Giriş yerini West Campus olarak seçerseniz daha avantajlı olur. Ben bombaların yerlerini kolayca bulabilmeniz için kastım ve bir harita yaptım. Eğer olurda Zebani zede olmazsak haritanın buralarda bir yerlerde olması lazım. :) Haritada da gösterildiği gibi(gösteriliyor değilmi Zeboş?) bazı yerlerde gaz var. Bu yerlerde ateş ederseniz patlarsınız ona göre.

Call Up 16 – Yine LA Kongre Merkezi

Amaç 7 ülkeden gelen temsilci liderleri kurtarıp (yine Igor Thomas'ı görürseniz vurun heh heh)tüm teröristleri etkisiz hale getirmek. Ayrıca etrafta odalarda çoğu yerde çantalar var ve çantaların birinde BOMBA VAR. Bu her oynayışınızda değişiyor bu yüzden bir şey diyemiyorum. Benim oynadığımda en arka gösteri odasındaydı mesela. Çantada bomba olup olmadığını Bip Bip Bip sesinden veya üzerindeki KOCAMAN panelden anlayabilirsiniz. Ve oyunu bitirebilirsiniz. :)

Bu oyun için kendi türünde Bin Yılın oyunu diyorum başka bir şey demiyorum. SWAT 3 oynarken stres olacaksınız, her kapı açışınızda kalbiniz duracak gibi olacak. Hatta abartıp evde odanıza girmeden önce ayna ile kontrol edeceksiniz. Oyunu kendi kendime yılın oyunu ilan ettim galiba ama gerçekten Sierra yine çok iyi bir iş başarmış, oyunun belkide tek eksisi Multiplayer özelliğinin olmaması. Sierra daha önce oyunun ilk versiyonuna Multiplayer opsiyonunun yetişemeyebileceğini söylemişti ancak inanmak istememiştik. Yine Sierra'nın dediğine göre Multiplayer seçeneği SWAT 3'ün 2000 ilkbaharında çıkacak olan Görev Paketinde olacakmış. Neyse umarım doğrudur. Ne yapalım. Onuda ilkbaharda göreceğiz artık.

1 CD

FİRMA: Sierra
TÜR: Tactical Combat
SİSTEM: P233 32 Mb Ram/ 420 Mb HD/ Win 95-98/ 3D Accelerator

Sierra bu ay çoştu. Ve en büyük bombasını da Swat 3 ile patlattı. Heyecanlı saatler sizi bekliyor. Bendn söylemesi. Yalnız multi player olmaması biraz can sıkıcı. Alınmalı

% 90

"Uzay... Son sınır... Bunlar yıldızgemisi Atılgan'ın yolculuklarıdır... Görevimiz; yeni ve garip dünyalar keşfetmek, yeni yaşam biçimleri ve uygarlıklar aramak ve kimsenin gitmediği yerlere korkusuzca gitmektir..."

Gene Roddenberry abimizin hayalgücünün eseri olan Atılgan, bundan 33 yıl önce yolculuklarına işte böyle başladı... Bu süre içinde dört farklı dizi, sekiz film çekildi, yüzlerce gezegen ziyaret edildi, onlarca ırkla tanışıldı ve milyonlarca hayran edinildi. Gelin görün ki ne Kaptan Kirk, ne keltoş Picard ne de Kaptan Janeway, ağızlarıyla tuttukları o kadar kuşa rağmen MEG'e bir türlü yaranamadılar... "Kıl oluyorum, n'apiim" şeklinde ifade ettiği nefretini geçen ay köşesine kusan MEG, hem koyduğu iki resimden birinin yarısını gösterip öbürünün de önüne koca bir tabanca yerleştirerek screenshotları mahvetti, hem de demokrat olduğunu iddia etti! Ayrıca Star Wars oyunlarının sayısını ezbere bildiği halde (bir aralar haftada üç-dört tane çıkıyodu) Uzay Yolu oyunlarını sayamadığını söylemesi de cabası. Kendisini, Lucas'ın cebini şişirmekten vazgeçmeye çağırıyor ve oyunumuza geçmek istiyorum... Sarışın Darth Vader'la, daha master'ını bile tamamlamamış Obi-Wan'ı yutmayız biz... (bu kötü espriyi de yaparak, daha ilk yazımda ölüm fermanımı da imzalamış oldum sanırım...Umarım 'star wars'culardan fazla tehdit almam...).

"LONG LIVE AND PROSPER!"

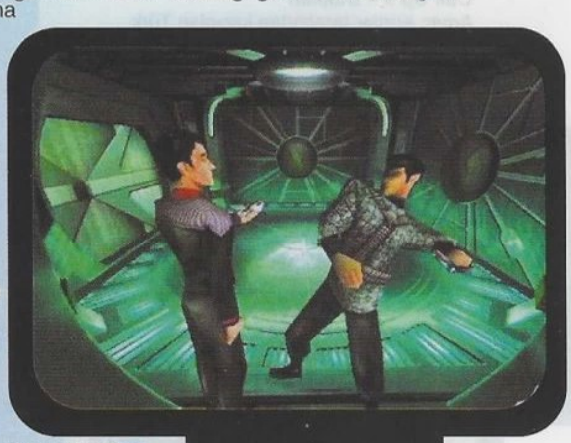
"Asteğmen Sovok'un kişisel seyir defteri, yıldız tarihi 53343.7

Kaptan Picard ve kumandan Data'yla tanışacağıma inanamıyorum! Kumandan Ellik, Ba'ku gezegeninde yapacağı arkeolojik araştırmada kaptana yardımcı olmamı istedi. Bu, ileri Karakol 40'taki sıkıcı görevimden kurtulup bir yıldızgemisine atanma fırsatım olabilir. Kaptanın üzerinde iyi bir izlenim bırakmalıyım. Sanırım bu gece uyuyamayacağım!"

Hidden Evil, adından da anlaşılabileceği gibi bir saklambaç oyunu (olmadı). Action-adventure türündeki oyun, Uzay Yolu hayranlarının hemen anlamış olabileceği gibi dokuzuncu film INSURRECTION (ya da "isyan ederim kaderime!")'ın bir nevi devamı. Ba'ku ve Son'aların gezegende yeni bir koloni kurma çalışmaları, yeraltında yabancı bir ırkın kalıntılarının bulunmasına yol açıyor. Ba'kular Federasyon'dan yardım istiyor ve Kaptan Picard'ın gezegende arkeolojik bir araştırma yapmasını talep ediyorlar. Biz de, Picard ve Data'ya yardım etmek için (mürettebatın geri kalanı tatile çıkmış da), insan anne-babadan gelen ama Vulcanlı bir ailenin yetiştirdiği asteğmen Sovok'u yönetiyoruz...

Oyunumuz yüklenince acele etmeyelim, engage'e basıp oyunu başlatmadan önce more/previews seçeneğinden yakında gelecek olan iki oyunun görüntülerine göz atalım, dibimiz düşsün, "istiyoruumm!" şeklinde krize girelim derim. Ya da siz bilirsiniz.:) Nihayet oyuna girdiyseniz bir film jeneriği gibi hazırlanmış, insanı havaya sokmayı başaran bir demo sizi karşılayacak. Ardından tricorder şeklindeki ana menüyü göreceksiniz. New'u seçin de başlayalım artık.

Karşınıza ilk görevinizin bilgileri gelecek. Bu bir 'training' görevi. Bunun dışında dokuz göreviniz daha olacak ama bunlar tabi ki birbirinden kopuk değil, belli bir senaryoyu izliyorlar. Sanırım oyunun bizi yeterince yönlendirmediğine karar vermişler ki bu yolu seçmişler. Bence pek gerek yoktu, oyunda zaten belirlenmiş yolu izlemek dışında bir şeyler yapmak maalesef biraz zor.



Üçüncü tekil şahıs perspektifinden gördüğümüz Sovok'u, nümerik klavyeyi kullanarak kontrol edebiliyoruz. **8** ileri, **5** geri, **7** sola bir adım, **9** sağa bir adım, **4** sola dönüş, **6** sağa dönüş. **CAPS** koşma/yürüme arasında seçim yapmak, **SHIFT** ise koşma modunda yürümek veya tersi için. **SPACE** tuşu Sovok'un eli boşken konrol panellerini falan kullanmaya ve bir karakterin yanına yaklaşınca konuşmaya yarıyor.

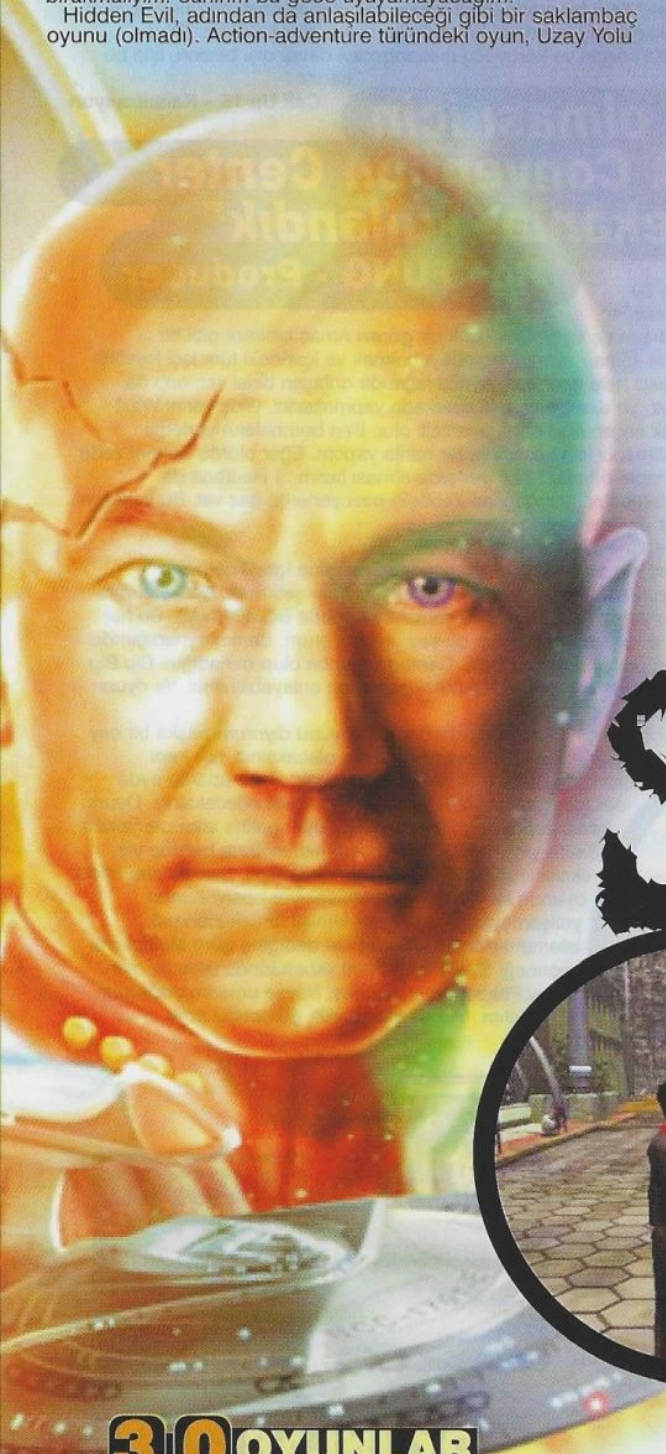
Gelelim inventory'nize yani oyundaki eşyalarınıza... **TAB** tuşuyla inventory'nize erişebilir, ok tuşlarıyla seçili duruma getirdiğiniz eşyayı enter'la elinize alabilirsiniz. Uzay Yolu'na yabancı olanlar için oyunun başında sahip olduğunuz ve daha sonra bulabileceğiniz önemli eşyaların kısa bir tanıtımını yapalım:

PHASER: Yıldız Filosu subaylarının standart silahı. Uzay Yolu dizisinde genelde bayıltıcıya ayarlanır. Oyunda maalesef böyle bir seçeneğimiz olmasa da space tuşuyla ateş edebiliriz (olmadı ama idare edin!).

Tricorder: Bir nevi gelişmiş el bilgisayarı olan tricorder, bulunduğunuz yerin ve önünde durduğunuz nesnelerin bir analizini yapar. Oyundaki bulmacaları çözmede çok yardımı olacak, mutlaka kullanmalısınız.

Artun ÖZSEMERCİYAN
aerton@hotmail.com

STAR



Communicator (İletişim Cihazı): Yeni Nesil dizisinden beri Yıldız Filosu subaylarının yakasında görülür. Oyunda Kaptan Picard ve Data'dan yardım almak için kullanın. Sıkışık durumlarda pek yardımcı olmasalar da (genelde "emirleri biliyosun lan!" diyor Picard amca), atmosfer yaratımında payı büyük ve zevkli. Yalnız olmadığınızı bilmek güzel bir şey.

Vulcan Nerve Pinch: Bu her ne kadar bir eşya değilse de inventory'de duruyor. Bana sormayın niye diye, duruyor işte! Bunu seçip de bir adama arkadan sessizce yaklaşır ve space'e basarsanız, orijinal dizide Spock abimin sıkça yaptığı, Vulcanlar'a özgü o meşhur bayıltma hareketini uygularsınız. Activision bunun bir oyunda ilk kez kullanıldığıyla övüne dursun, Star Trek: 25th Anniversary'nin bir bölümünde Spock'a bu hareketi yaptırabildiğimizi bari siz bilin.

Hypospray: Tek kullanımlık sağlık iğneleri. Sağ alttaki yıldızfilosu logosunda görülen gücünüzü dörtte üç kadar arttırır. Doktor McCoy'u eminim bunlardan omuzlara sıkarken görmüşsünüzdür. Hatta bir bölümde... Peki, sustum...

Disruptor: İlerde öldüreceğiniz bir Son'a'dan mutlaka bunu alın ve kullanın. Phaser'ın en az iki katı güçte bir silah. Örneğin vahşi fotoğraf makinelerinin (valla! filmi seyrettinizse anlarsınız) saldırısına uğradığınız

bölümde çok işe yarayabilir.

Mission Orders: Inventory'nin en başındaki bu seçenekle de görev emirlerinizi de görebilirsiniz.

Bazı eşyalara, üzerlerinde belirtilen rakamlara basarak da erişebilirsiniz. Oyunun herhangi bir yerinde **Esc** ile ana menüye dönüp save alabilir, hatta data libray seçeneğinden oyunun arkaplanı (Ba'ku gezegeni, kaptan Picard vs.) hakkında bilgi alabilirsiniz.

"ATILGAN'A İKİNCİ KÖPRÜ MÜ YAPILSIN, TÜP GEÇİT Mİ?"

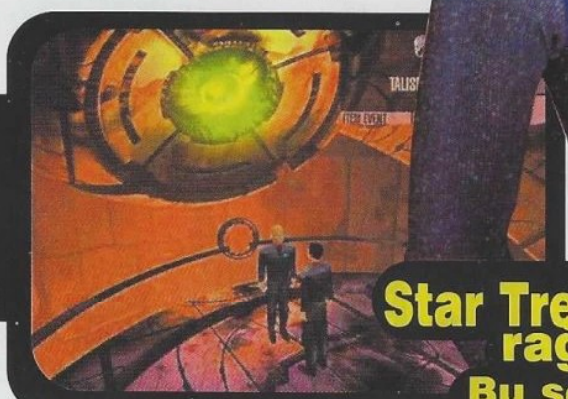
Gördüğünüz gibi oyun, Uzay Yolu'nda görüp de taksitle bile olsa, komşulara hava atmak için, evimize almak isteyebileceğimiz tüm alet-edevatı emrimize sunuyor. Bununla yetinilmemiş, ilerki bölümlerdeki bulmacaların çoğunda da Uzay Yolu öğeleri sıkça kullanılmış (ışınlama cihazı, güç alanları falan kullanılarak çözülen puzzle'lar var). Yine de bunları çözmek için Uzay Yolu uzmanı veya insan azmanı (ne?) olmanıza gerek yok Peki bulmacalar adventure severleri tatmin eder mi? Burada açık konuşayım, bir tanesi hariç, üzerinde çok fazla kafa patlatmak zorunda kalacağınız bulmaca yok. Bu da, yani bulmacaların kolay olması, oyunun en büyük kusuru bence. Bunca ay "nihayet yapımcılar Uzay Yolu'ndan en iyi adventure olacağını anladı" diyerek beklerken karşıma bu kadar basit şeyler çıkarmaları beni doğrusu hayal kırıklığına uğrattı.

Action kısımları da en az adventure kısımları kadar kolay. Biraz dikkat ederseniz hiç bir düşmanın phaser'ınızdan kaçabileceğini sanmıyorum.

Grafikler software seçeneğinde bile rahatsız etmeyecek kadar güzel (bi tek yakın planda eller çok komik oluyor). Mekanlar film baz alınarak ve gerçekten özenilerek hazırlanmışlar ve bence çok başarılılar. Üç boyutlu oldukları için de değişik kamera açılarından görebiliyoruz. Müzikler doğru yerlerde kullanılmış ve iyi seçilmiş. Oyunun son bölümlerinde (ki sabırsızlıkla bekledim) Atılgan'ın koridorlarında, revirinde, mühendislik odasında mücadele ediyor hatta Jefferies tüplerinin içinden bile geçiyorsunuz! (o ne demeyin, gidin hemen öğrenin, gelecek ay sınav yapıcam) Tüm oyun boyunca dizinin klişelerine ve özelliklerine özen gösterilmiş olması da bir artı nokta. Mesela Picard'ın bir ara durup o meşhur üniformasını düzeltişini

MEG'le Star Trek hakkında söyleştik.

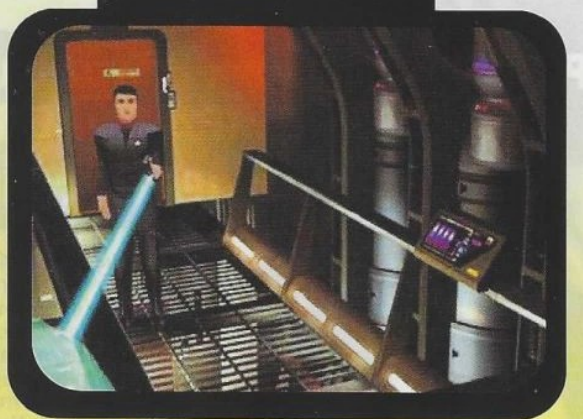
- Meg neden sevmiyorsun Star Trek'i bir sebebi olmalı. Uyuz etme adamı
- Sus be sus! Sevmiyorum sana ne...
- Mantıksız Kaptan! ay... yani Meg
- Evladım saçma işte! Yok ışınla beni skati, yok warp hızı! saçma işte
- Ulan Star Wars'da ki yok ışın kılıcı, yok jedi şövalyeleri çok mu mantıklı?
- Bunu bi kere daha sormuştun.
- Yine soruyorum cevap ver.
- Evet onlar daha mantıklı geliyor bana
- Mantıksız kap... Neyse. Yandaki hatun hakkında ne düşünüyorsun?
- Kim ki o?
- Cehaletin sınırı yok tabii. Bu hatun Jery Ryan. Star Wars dizilerindeki Borg Kraliçesi.
- Bok gibi dizilere de işte böyle Borg kraliçesi yakışır. Nasıl kelime oyunu? takdir et!
- Allahından bul!
- Bu Borg'un çıplak resimleri var mı?
- İğreniyorum senden!
- Varsa bana mail at
- Sus sus! Git tamam söyleşi bitti
- Hayır bitmedi gel buraya
- Mantıksız! çok mantıksız!



Star Trek efsanesi MEG uyuz olmasına ragmen ısrarla devam ediyor

Bu sefer Action Adventure olarak

TREK HIDDEN EVIL



görmek nefisti (üniforma değil, düzeltişi meşhur; aman diyim). Peki Picard'la Data'nın 3D modelleri nasıl? Data fena değil ama, Picard pek olmamış gibi.

Oyunu oynadıkça şu kanıya giderek daha çok kapıldım: oyun tıpkı Another World'e benziyor. Film gibi başlıyor, gelişiyor ve bitiyor (Hatta diyaloglarda altyazı bile yok, o yüzden İngilizce'niz iyi değilse uzak durun, hatta bucak bucak kaçın derim). Bir de arada çıkan görev ekranları olmasa, o oyundan aldığım zevki tekrar yaşattı bana. Bilmem siz ne düşünürsünüz.

Kısacası, oyun Star Trek hastalarına ilaç gibi gelecek (iştiare yaptım size). Adventurecılar da bir göz atablirler, değişik bir tad için. Zaten fazla vaktinizi almaz. Bu da oyunun malesef ikinci kötü yönü: biraz kısa...

Gameshow'daki bu ilk yazımın sonunda, tüm Trekker'ları bu oyunu almaya ve her gün Kamer'e gelip MEG'e Star Trek hakkında üç-dört saatlik bir seminer vermeye çağırıyorum. Belki beynini yıkamayı başarırız :). Ayrıca:

- TGRT'nin vampire, baykuşa, gece bekçisine dev hizmeti sürüyor! Orijinal dizi hafta içi her gece 01:00'de!
- Yeni Nesil kitapları Türkçe'ye çevriliyor. Alın, okuyun, destek olun.
- **http://uzayyolu.cjb.net**'e uğramayı unutmayın. Hâlâ bazı hataları var ama en kısa zamanda hepsini düzelteceğim, söz...

Kamer diyarının ortasına paldır küldür yuvarlanmış yeni bir eleman olmanın şaşkınlığıyla bakıyorum henüz etrafıma. Umarım destek olursunuz bana, beraber aşarız zorlukları. Herkese tekrar merhaba...

1 CD

FİRMA: Activision
TÜR: Action-adventure
SİSTEM: P200 32 Mb Ram/ 225 Mb HD/ Win 95-98/ 3D Accelerator

Star trek bu sefer action adventure olmasıyla ilginç olmuş. pek tabii ki hayranları kaçırmayacaktır.

Türkiye Distribütörü
Ersan Games
tel: 0212 290 24 90

% 78

SEPTERRA

Efe MUMOĞLU
emumoglu@kamernet.com

RPG oyunlarının pek de yüz bulmadığı şu günlerde SEPTERRA CORE Ilginizi kendine çekmek için oldukça değişik bir stilde karşınıza çıkıyor...

Grim Fandango gibi şaheserlerin düşük satış rakamları ve piyasaya çıkan adventure'ların azlığı insanlara bu türün öldüğünü düşündüre dursun C-RPG'ler hızlı bir yükseliş içinde. Tek kişilik maceralardan, sadece net üzerinden oynanan multiplayer frp'lere kadar her geçen gün yeni bir rpg ile karşılaşıyoruz. Aslında içinde pek çok türü bulundurmaya uygun olan C-RPG'ler bu özelliklerini sonuna kadar kullanarak farklı zevkleri olan oyuncuları kendilerine çekmeye çalışıyorlar. First person 3D rpg'ler sizi action'ın tam ortasına bırakıp senaryolarını dilediğiniz şekilde yöneltmenizi sağlarken Baldur's Gate gibi rpg'ler de klasik oyun tarzlarını teknolojinin nimetlerinden yararlanarak devam ettiriyorlar. 2 sene önce, Square Soft, Playstation'da tam 6 milyon satan Final Fantasy 7'i Eidos'la birlikte PC ortamına aktardı. Oyunlarının özelliklerine fazla güvenmelerinden olsa gerek bu conversion pek uğraşılarak yapılmamıştı. Ama gerçekten de teknik problemleri oyunun güzelliğinden ve farklılığından hiç birşey götürmedi. FF7 size diğer rpg'lerin verdiği serbestliği vermiyordu ancak müthiş bir hayal gücünün ürünü olan hikayesini tüm heyecanıyla yaşatıyordu. Konsol rpg'lerini basitçe, ilerlemek için combat yapmanız gereken interaktif romanlara benzetebiliriz. Combat ve diğer ara oyunlar tempoyu yüksek tutup eğlenceyi (ve tabii ki oynama süresini) arttırırken profesyonelce hazırlanmış senaryo, oyunun sonunda çıkan yaratığın grafiklerini değil de olayların ne şekilde sonuçlanacağını merak etmenizi sağlıyor.

Konsol ve pc rpg'lerinin en iyi özelliklerinden oluştuğu söylenen Septerra Core (ben söylemiyorum yapımcı firma söylüyor...) farklı ve güzel özelliklerinin yanında oyunu katlanılmaz hale getiren unsurlar da içeriyor.

Benim nefret ettiğim yönlerin başkalarını rahatsız etmeyebileceği ihtimali olduğu için oyunu objektif bir şekilde (kısmen hehehe) anlatmak istiyorum, son kararı siz vereceksiniz.

Konu: Eh yarım saat senaryo senaryo diye debelendikten sonra bunu atlamak olmaz heralde. Valkyrie Studios oldukça başarılı, ilgi çekici ve farklı bir hikaye hazırlamış Septerra için. Yani öyle ~~"Avrupa'nın FF7'e yanıtı!" şeklinde lanse edilip de kötü büyücüyü kovaladığınız oyunlara benzemiyor.~~

Septerra gezegeni bildiğimiz dünyalardan oldukça farklı. İç içe geçmiş çemberlerin üzerinde bulunan kara parçaları, bunları birbirine bağlayan dev bir eksen ve hepsinin merkezinde bulunan bir çekirdekten (core) oluşuyor Septerra. Yaratıcı tanrı Creator (ne kadar "yaratıcı" bir isim) dünya tehlikede olduğu zaman kullanılmak üzere iki anahtar yaratmış (birazdan size yaratıklardan bahsedecem ve böylece 1200 kelimenin 1000 kelimesi yarat kökünden türemiş (ya da yaratılmış hahaha) olacak). Her yüz yılda bir katmanlar öyle bir şekil alıyor ki güneş ışınları canlı bir bilgisayar olan core'a ulaşarak onu aktive ediyor. İşte tam bu anda anahtarları birleştiren kişi çok büyük bir güce ve Creator'un gizli armağanına sahip olacak.

En üst katmanda yaşayan Chosen Lord'larından biri zamanı gelmediği halde anahtarları kullanarak Core'un gücünü elde etmek istiyor. Bunu yaparken de diğer katmanlara büyük zararlar verecek olan Doskias'ı durdurmak da bizim görevimiz.

Oldukça güzel hazırlanmış olan giriş demosunda Septerra'nın tarihini detaylı bir şekilde öğreniyoruz. Ayrıca oyun boyunca senaryoda oldukça ilginç olaylarla karşılaşacağız. Hatta ben oyundan fazla hoşlanmadığım halde ileride neler olduğunu merak ettiğim için bitirmeye çalışacağım. Oysa Silver'ın bayık konusunu muhteşem grafikleri bile kurtaramamıştı. Yani neymiş? Konu önemliymiş...

Grafik: Aslında konudan hemen sonra grafiklere geçmiş olmam sizde benim oyunlarda görselliğe daha çok önem verdiğimi düşündürebilir ama belki size şu sıralar Super Nintendo emulatorunde 64 renkli Final Fantasy 1'i oynadığımı söylesem fikrinizi değiştirmeye yeterli olur. Bu konuyu başa almamın nedeni oyunun en kötü yönlerinin bu grup altında toplanmış olması, sizi iyi yönleriyle

heveslendirip sonra da kötü yönlerini anlatarak hayallerinizi yıkmak istemem (abarttım?).. Oyunun tüm grafikleri önceden render edilerek (pre-render deniyo) hazırlanmış. Bazı nedenlerden dolayı oyunu tek cd'ye tıkıştırmaya çalıştıkları için karakter animasyonlarından biraz fedakarlık ederek kare sayısını az tutmuşlar. Bu yüzden karakter hareketleri biraz rahatsız edici ama oyuna daldıktan sonra bunun pek önemi kalmıyor.. Tabii bunu yapabilirseniz. Oyunun beni çileden çıkartan, sık sık "yangın var" dedirten en büyük kusuru combat sahnelerindeki gereksiz şekilde uzun süren sıkıcı animasyonlar. Sistem gereği hareket yapmadan önce belli bir süre bekleyerek güç çizginizi doldurmanız gerekiyor, bu bile tek başına yeterince sıkıcıyken bakın düşmana saldırınca neler oluyor: Karakteriniz anlamsız, etkileyicilikten uzak bir animasyonlarla önce yerinde güç topluyor sonra yavaş bir şekilde düşmanın yanına "zıplayarak" giderek vuruyor sonra tekrar yavaş bir şekilde kendi yerine "zıplayarak" geri dönüyor. Yakın dövüş silahı kullanan karakterler ve yaratıkların hemen hemen hepsi bu korkunç derecede iç bayıcı işlemleri tekrarlıyor. Bildiğiniz gibi C-RPG'lerde combat'lar oyunun ayrılmaz bir parçasıdır ve sıkça karşılaşılır. Bu yüzden Septerra'da sürekli bu işkenceye maruz kalacaksınız. Sırf yakın dövüş değil combat'taki her türlü hareket, büyü sizi bu sıkıcı animasyonları seyretmek zorunda bırakıyor. Bu kadar yıldır C-RPG oynarım hiç bir oyunun combat sahnesinin beni bu kadar baydığını hatırlamıyorum. Mesela FF7'de de sürekli combat olur ve hareketlerin çoğu (hele hele summoning'ler) o kadar güzel ve etkileyici animasyonlara sahiptir ki defalarca seyretmek sizi sıkmaz ama dediğim gibi bilmem kaç sene önce çıkmış olan Champions of Krynn'ın combat sahneleri bu oyunkilerden 20 kat daha zevkli...

İyi birşey söylesem arada.. Hah evet, full motion demolar çok başarılı yapılmış!

Tamam mı? Devam edebilir miyim? Heheh.. Bütün konuşmalar karakterlerin animasyonlu portreleri ile canlandırılıyor. Bütün önemli karakterlerin kendi resimleri varken diğer önemsiz karakterlerin resim çeşidi oldukça az. Bir süre sonra deri ve saç rengi dışında bir farkları olmayan suratlar görmekten içiniz bayacak ama bazı önemli npc'ler oldukça başarılı çizilmiş. Ayrıca animasyonlu portreler karakterlerin konuşma sırasındaki duygularını da yansıtacak şekilde hazırlanmış. Bir iyi bir kötü özellik söylemek adet olduğundan bu özelliğinde az kare kullanılması yüzünden

CORE

güme gittiğini söyleyeyim... Bütün karakterler profesyonelce seslendirilmiş ancak ne mükemmel seslendirme ne de karakterlerin yüz ifadeleri bana, FF7'de sadece iki koca göz ve bir cizgi ağızdan oluşan suratlarla yapılan animasyon ve satırlarca süren yazılarla yaratılan atmosferin birazını bile yaşatamadı. Bunun tek nedeni yer sorunları ve bütün yazıları seslendirecez diye tasvir ve konuşmaların kısa tutulması...

Ses & Müzik: Seslendirmelerin çok başarılı olduğunu söylemiştim ve müzikler de en az onlar kadar güzel ama combat müzikleri genelde sıkıcı geldi bana...

Kontroller: Herşeyi basit bir şekilde click'leyerek yapıyorsunuz. Menülere ulaşmak çok kolay. Bir eşyayı kullanmak için kullanmak istediğiniz şeyin (ya da kişinin) üzerine click'lemeniz yeterli. Shift'e basılı tutarak ya da mouse'u iki kere click'leyerek koşabiliyorsunuz...

Combat: Aslında hızlı ve anlamlı animasyonları olsaymış combatlar gayet güzel olacakmış... Sol tarafta, karakterlerinizin resimlerinin altında üç kademeli bir çubuk göreceksiniz. Bu çubuğun her kademesi bir güç seviyesini gösteriyor. Her kademe bir öncekinden daha güçlü bir saldırı imkanı sağlıyor. Basit işler için (enerji arttıran objeleri kullanmak ve belli bir seviyeden sonra büyü yapmak) ilk kademenin dolması yeterli. Değişik bir özellik ancak söyle bir sorun var; çubuk çoook ağır doluyor... Büyü yapmaya gelince, her karakterin bir "core" enerjisi var ve diğer oyunlardan farklı olarak büyüler herkesin core enerjilerinin toplamı üzerinden yapılıyor. Yani Maya büyü yapınca kendi ce'si olan 10 değil grubun toplamı olan 25 ce azalıyor. Büyülerin yerini Fate Card'lar tutuyor. Bunları düşmanlarınızdan ya da sandıklardan buluyorsunuz. Diğer bir değişik özellik farklı kartları aynı anda kullanarak yeni büyüler yaratabilmeniz. Bunun için sadece sizin değil, diğer kartı vermek istediğiniz karakterin de büyü yapacak güç kademesinde olması gerekiyor. Bunu resmin yanındaki kart yerinin oluşmasından anlayabilirsiniz. Siz bir kart seçtikten sonra onunla kombine edebileceğiniz (tabii yeterli core enerjisi varsa) kart renkleniyor ve siz de onu diğer karaktere verdikten sonra hedefe click'leyerek kullanıyorsunuz.... Aman dikkat yanlışlıkla düşmanınıza koruma büyüsü yapmayın!

Patch: Version 1.01 patch'ini mutlaka yükleyin burada sayamayacağım kadar çok bug'ı düzeltiyor...

İşte bu kadar... Yazıyı okudunuz, kararı siz verin ama fikrimi soracak olursanız bir ay sonra bu oyunu her yönden havada, karada, suda, uzayda ve aklınıza gelebilecek her yerde dövecek güçte olan Final Fantasy VIII çıkacakken almak ne kadar doğru olur bilemiyorum (yalan). Uh.. Yazı sayfaya sığmayacak bitirmeliyim. "Umarım" önümüzdeki ay yine görüşürüz (olmadı sonraki ay o da olmadı daha sonraki ay ya da en iyisi Final Fantasy 8'de görüşürüz diyeyim).

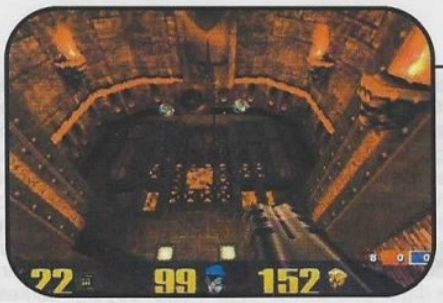
Maya: "Who's in the room upstairs?"

1 CD

FİRMA: Interplay
TÜR: RPG
SİSTEM: P200 32 Mb Ram/ 74 Mb HD/ Win 95-98/

Evet farklı bir Rpg. Ama nedense bişeyler eksik. bazı oyunlar vardır oynarsınız ama bişey hissetmessiniz ya, işte onlar gibi. Bilmem anlatabildim mi? anlatamadım galiba. siz en iyisi önce bir görün

% 75



oyun için inanılmaz bir reklam kampanyası yürütüldü. Siyah bir Quake otobüsü nerdeyse bütün eyaletleri dolaştı

Söylemeden edemeyeceğim: Unreal Tournament, Quake 3'den on gömlek daha üstün.

Oyunu en iyi PIII işlemcilerde oynayabilirsiniz. Çünkü ID oyunun PIII işlemcilerin tüm avantajlarını kullanacağını açıkladı

Burçak bile sürekli yenilmesine rağmen oyunun bağımlısı oldu

QUAKE ARENA

Konuya nasıl gireceğimi bilemiyorum çünkü bu tür ağır oyunlara gerçekten güzel bir giriş bekler okuyucu. Ve sen sanki ilkokul müsameresine çıkan birinci sınıf öğrencisi tadında değişik heyecanlar yaşarsın ister istemez. Canın sıkılır yirmi ikinci girişini de hiç düşünmeden silersin. Zaten senin için de heyecan verici bir oyundur ve duygularını kelimelere dökmekte zorlanırsın doğal olarak. Sonunda da bunun gibi abuk subuk bir girişle işi kotarıverir ve PERDE dersin:

FRAG Mİ? O DA NE?

Düşünün bir, sene 1990 küsur, ilk Quake piyasaya sürülüyor. İnsanlar yeni yeni DooM 2'lerinin başından kalkmışken Quake ortalığı tam anlamıyla "sarsıyor". Gerçek üç boyutlu objeler ve rakipler, kaliteli harita tasarımları ve benzer üstün özellikleri ile halen geçerliliğini korumayı başarmış bir oyun ortaya çıkıyor. O zamanlar yurdumuzda çok yaygın olmamakla beraber insanlar Quake aracılığıyla multiplayer oyun dünyasını yeniden keşfediyor. Ve bu çılgınlık tüm dünyada yayılıyor. İnsanlar saatlerce bilgisayar ekranı başında "frag" peşinde koşturuyor, yemeden içmeden kesiliyor veya eşinden ayrılmak zorunda kalıyor. Quake çılgınlığını Quake 2 devam ettiriyor, bir yandan Quake 1'in gelişimi sürerken diğer yandan Quake 2 adlı oyun insanların hayatını yeniden istila ediyor. Oyunların senaryolarına bakınca ne kadar basit "dünyayı kurtaran adam" senaryoları olduğunu ister istemez farkediyorsunuz. Tabii insan düşünüyor ve soruyor "neydi bu oyunları bu kadar popüler kılan?".

Yukarıdaki sorunun cevabı elbette yine oyunun kendinde: multiplayer. Bu iki oyunun da en yaygın kullanım alanı kuşkusuz bilgisayar ağları veya İnternet üzerinden oynanan oyunlar. Bu oyunlarda artık o aptal yaratıklar yerine sürekli ölüp ölüp dirilen gerçek zekaya sahip bir sürü insanla savaşıyorsunuz. Yapay zeka ya da scripting'e göre oldukça başarılı olan insan beyni, düşünme yeteneğiyle çok daha zevkli bir oyun sunuyor diğer insanlara. Ve Quake 3: Arena(Q3A) multiplayer oyun dünyasındaki son aşama: single player'ı bile multiplayer olan bir oyun.

SINGLE PLAYER'I BİLE MULTIPLAYER DA NE DEMEK? YOKSA UYKUN FİLAN MI GELDİ?

Önce şunu hatırlatayım, uyku zayıflar içindir sevgili okurlar. Bu sloganla piyasaya sürülen Q3A'da single player görevler, bot adı verilen bilgisayar tarafından yönetilen rakiplere karşı oynanan multiplayer oyunlar. Oyunun single player görevleri 7 aşamadan oluşuyor ve her aşamada daha zorlayıcı

yine söylemeden edemeyeceğim: Unreal'ın Botları Quake'in botlarına malesef yüz basar

Q3A

gerçek sis ve ışık efekleri oldukça etkileyici. Özellikle arenalar tam bir sanat eseri

Burak BAYBURTLU
evilone@gsmnet.com

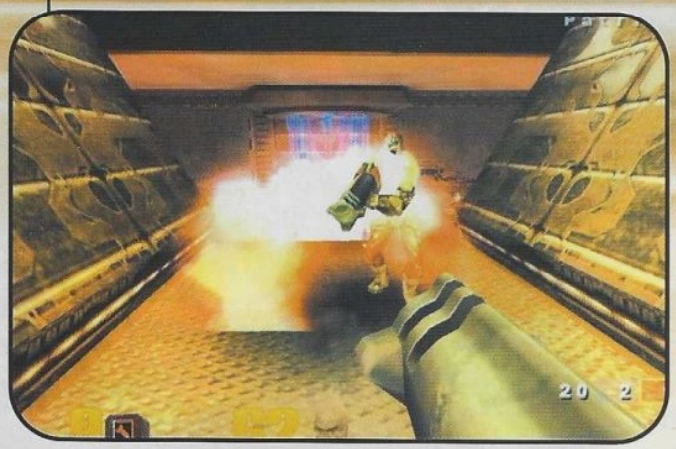
olmak üzere hazırlanmış botlar size rakip oluyor. Özellikle son bot Xaero'nun yapay zekası (ya da script'i... bu konuda emin olamadım) oldukça iyi. Single player'da oynamak için CD gerekirken multiplayer oyun için sadece sunucuda CD yeterli oluyor. Single player görevlerdeki her aşamayı geçince size rakipleriniz tanıtılıyor vs. Ancak oyunun can alıcı noktası tamamen multiplayer oynanmak üzere tasarlanmış olması.

Oyunu İnternet veya yerel alan ağı (LAN da denir) üzerinde birden fazla oyunucunun oynaması mümkün. Daha doğrusu oyunu sırf bu iş için hazırlanmış. Yoksa single player görevler, botlar vs. havagazı. Eskiden çok yaygın olmayan NetCafe'ler sayesinde hepiniz bu ortamın tadına bakma şansı bulmuşsunuzdur ve en azından bir defa Quake türevi bir oyun veya Starcraft-AOE gibi bir real-time strateji oynamışsınızdır. Ve tahmin ediyorum Q3A'yı evde oynamış biriyseniz yazıyı bitirince bir netcafeye gidip oynamak isteyeceksinizdir.

"Single player'ı bile multiplayer" olayını aştığımıza göre size biraz oyundan bahsedeyim. Öncelikle oyun bence bu güne kadar hazırlanmış en eğlenceli Quake oyunu. Bir kere oyuna eklenen zıplama halkaları ve sizi ileri fırlatan rampalar oyuna apayrı bir tat katmış. İlk oynadığım zaman gerçekten beni çok etkileyen bu yeni özellik sayesinde kendinizi gerçekten uçuyor gibi hissedebilirsiniz. Ayrıca oyunu gerçekten eğlenceli kılan bir özellik bu. Silahların hasarları ve özellikleri de çok dengeli olmak üzere yeniden gözden geçirilmiş. Tek abartı silah BFG10K olmuş ki o da her haritada yok zaten.

Oyunu farklı kılan özelliklerden bir diğeri de oyundaki haritaların tasarımı. Gerçekten usta ellerden çıktığı belli olan haritalar, tek kelimeyle mükemmel. 20'si Deathmatch, 6'sı Turnuva ve 4'ü CTF olmak üzere toplam 30 orijinal harita ile geliyor Q3A. Haritaların bazıları gerçekten "savaş arenası" gibi iken, haritaların hepsi zevkli bir multiplayer oyun için gereken her unsuru barındıracak şekilde tasarlanmış. Lafı fazla uzatmadan özetleyim: hepsi birbirinden güzel.

Dahası oyundaki efektlerin güzelliği. OpenGL uyumlu bir ekran kartı isteyen oyun, çalışmak için Voodoo işlemcili ya da OpenGL ICD'li bir ekran kartı istiyor. Benim emektar Erazor II(ki kendisi TNT 1 işlemcili güzel bir kartımızdır) ile oyunu 32 bit renk derinliğinde tüm detaylar açıkken 640x480 oynamam mümkün olmadı. En azından Quake 1'de 100 frame'in üzerinde OpenGL



performansı veren sistemim resmen ilk defa çuvalladı. Grafiklerin kalitesini kökleyip oynamak isteyenlere şimdiden "Babamatik"i ziyaret etmelerini önereceğim. Keza arzu ettiği sistem sağlam bir PIII ve TNT 2. Bu oyunun ideal sistemi bu ikilinin bir araya geldiği 128MB ramli bir bilgisayar. Türü sevmeseniz bile grafiklerde getirdiği yenilikler açısından bir defa da olsa görmenizi isterim. Özellikle gerçekten yuvarlak sütunlar ve yüksek kaliteli gerçek renk yüzey kaplamaları ile isterseniz oyun tam bir grafik şovu diyebilirim.

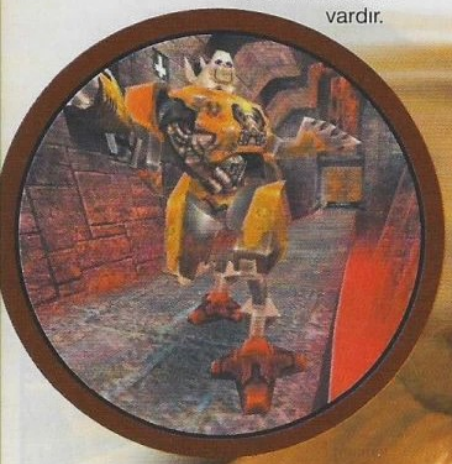
Sanırım oyunla ilgili yazılacak pek çok taktik veya kolaylık vardır. Haritalardaki uygun rocket jump noktaları, gizli BFG10K'lar vs. gibi. Ama bundan önce size oyunu oynadığınız server'da başarının yolunu açacak şey, oyunda alacağınız frag'ler, yani rakiplerinizi öldürme sayınız. Bu yüzden de silahların verdiği hasarları ve

özelliklerini iyice öğrenmenizi sağlamak benim vazifem(görev bilincine sahip yazar tribi). İşte silahlar:

Gauntlet: Bu silahı son çare olarak kullanmanız benden size tavsiye değil emir. Tamam, belki regenerate aldıktan sonra ortalıkta aylak aylak gauntletle dolaşmak ve insanları deli etmek zevkli olabilir ama, başka bir durumda sadece birebirken 50 puan hasar verebilen bir silah hiç pratik değil. Dediğim gibi son çare olmadıkça kullanmayın.

Machine Gun: Ölüp de hararetli bir savaşın tam ortasında respawn olduğunuzda gerçekten işe yarar bir "başlangıç" silahı. En fazla 200 mermi taşımanız mümkün. Çok hızlı ateş etebilen silahlar sınıfındaki makineli tüfek, FFA oynarken ucuz frag almanızı veya bir rakibinize son darbeyi vurmanızı sağlayabilir. Her isabet eden mermi 7 puan hasar verecektir. Önce güzelce enerjisini düşürdüğünüz rakibinize son darbeyi vurmak istiyorsanız bu seri ancak zayıf silahı kullanmanız mümkün.

Shotgun: Her ateş edişinizde 11 tane saçma yollayan silah yüzyüzeyken 110 puan hasar veriyor. Uzaklaştıkça bu değer düşerken ve saçmaların etki alanı genişliyor. Tetiğe basar basmaz hedefe ulaşan silahın bir sonraki mermiyi kullanıma sunması yaklaşık 2-3 saniye sürdüğünden oldukça hantal. Pek kullanışlı bir silah diyemem ama muhakkak seveni vardır.



Plasma Gun: İşte çok sevilen bir silah. Bu silahın özelliği çok hızlı hedefe ulaşan seri patlamalara yolaçması. Her plasma topu 20 puan enerji götürürken splash damage'ı da 1-19 enerji zarar verebiliyor. Splash damage'dan söz açılmışken ne olduğunu da anlatayım. Bir oyuncuya ateş ettiğinizde her zaman isabet ettiremeyebilirsiniz. Ancak splash damage (buna patlama hasarı diyebiliriz) veren bir silah kullanıyorsanız (Plasma, RL, vs) silahı direk rakibe değil de örneğin ayaklarına nişan alıp ateşlediğinizde oluşan patlamanın etkisiyle neredeyse silahın gerçek hasarına yakın bir hasar vermeniz mümkün. O yüzden Plasma'yla rakibi avlamak yerine ayaklarına doğru ateş etmeniz de yeterli olabilir.

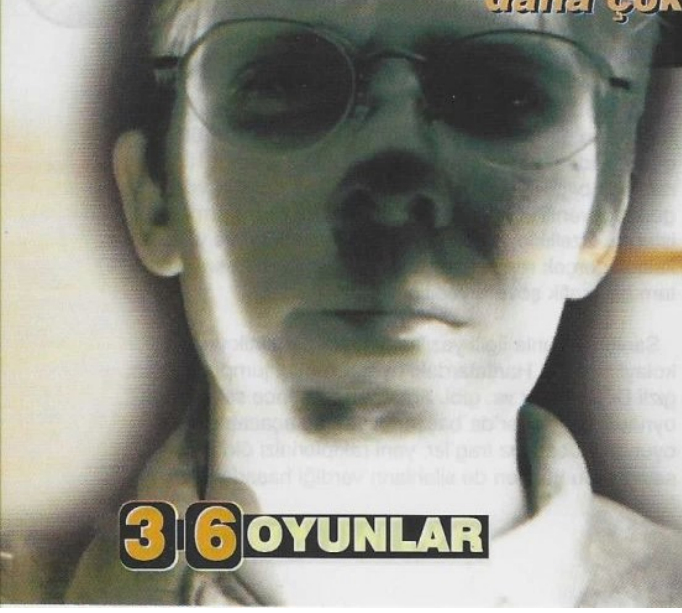
QUAKE III ARENA

BURÇAK REZİL OLDU: 300 - 0

Kamer internet Cafe'nin müdavimleri olan 8 profesyonel Quake'ciye meydan okuyan Burçak 300 - 0 yenilerek hezimete uğradı. Bir süre önce meydana gelen olayda Burçak büyük bir hevesle başladığı oyunda sürekli ama sürekli frag vererek bir rezalete imza attı. Oyunda zıplamaktan başka hiçbir şey yapamayan Burçağın diğer oyunculara bir frag için yalvardığı da gelen haberler arasında. 300 - 0'dan sonra Burçak hayatla ilişkisini bir süreliğine kesti. "İyi oldu çok burnu kalkmıştı zaten" dedi MEG...

"Q3'ün son durumu için çok mutluyum. Çünkü oyunun son hali, asıl yapmak istediğimize şimdiye kadar yaptığımız bütün oyunlardan daha çok yakındı."

John Carmack



Grenade Launcher: Benim görüşüme göre gerçekten çok gereksiz bir silah. Zorda kalmadıkça kullanmamaya özen gösterdiğim bu silah ortalığa el bombası atıyor. Belki yola bir kaç tane bırakıp kaçmak bir işe yarayabilir bu 100 damage zarar verebilen cihaz. Menzilini kendiniz ayarlıyorsunuz.

Rocket Launcher: İşte dünya üzerindeki milyonlarca Quaker'ın favorisi olan silah. Bununla pek de yavaş olmayan roketleri yine orta sıklıkta atabiliyor ve çoook büyük zarar verebiliyorsunuz(100 damage / roket). Ayrıca splash damage ile sadece rakiplerinizin yakınlarına ateş ederek onu yeryüzünden silmeniz mümkün. Eğer bir silahın ustası olacaksanız bu silahı en azından "çok

iyi" kullanın derim ben.

Lightning Gun: Pek kullanışlı olmayan bu silah dokunduğu her anda 8 puan hasar veriyor. Splash damage'ı da yok. Ama Visor kızartma yapmanın da tek yolu bu.

Rail Gun: Bu silah için de söylenecek çok şey var. Birazcık daha seri bir silah olsaydı RL'yi katlaması an meslesiydi. Tek atışta 100 puan hasar veren bu silah, özellikle zoom olayını açtıktan sonra uzaktan frag avına çıkmak için çok elverişli.

BFG 10K: BFG10K gerçekten oyunun en iyi silahı. Plasma gun kadar hızlı ve RL kadar da yüksek zarar veriyor. Tek sorun sık sık bulunmaması ve yakından size de çok zarar vermesi. Her atışta 100 point damage veren bu silah yakında da aynı etkisini koruduğu için "itinayla kullanılacaklar" listesinde RL ile.

Oyunda dikkat etmeniz gereken şey silahların zırha ve vücut enerjinize verdiği hasarın miktarı olacaktır. Normal bir roketle (ki kendisi direk vurduğunda 100 damage verir) eğer zırh varsa üzerinizde zırha bunun 2/3'ü olan 66 puan zarar verirken, !/3'ü olan 34 puan hasar da vücut enerjisine bölüştürülecektir.

Bir diğer konu da rocket jump(RJ) adı verilen roketin patlamasından faydalanarak daha yüksek yerlere sıçramanızı sağlayacak işlem. Bunun için zıplamak istediğiniz yere koşarken çok çabuk bir şekilde yere bakıp sıçrayın ve yere roket atın. Splash damage'ın bir diğer kullanım alanı da ince duvarlar. Bir duvarın ince olması halinde duvara atılan bir roket %50 etkiyle duvarın arkasındakini de etkileyecetir.

Alınan nesnelerden yeşil sağlık balonları 100 enerjinin üzerine çıkmanızı sağlarken MegaHealth ise 100 enerji birden veriyor. Kırmızı zırh 100, sarı zırh 50 puan zırh kazandırıyor. Küçük yeşil armor parçaları ise 5 puan etkilerken zırhı, oyunun haritasına bağlı olarak çıkan power-up'lar mevcut. Bunlar:

Flight: Birkaç haritada olan bu power-up ile 30 saniye boyunca istediğiniz yöne uçabiliyorsunuz. Oldukça zevkli.

Invisibility: Bu power-up ile görünmez oluyorsunuz. Oldukça güzel hazırlanmış bir power-up çünkü gerçekten görünmüyorsunuz(tabii bence botlar görüyor sizi ama o ayrı).

Envirosuit: Quake 1'deki "Pentagram of Protection" gibi birşey. Hiç enerji kaybetmiyorsunuz . Özellikle bazı bölümlerde rocket jump yaparken kullanmak mümkün(gizli ipucu).

Haste: Normalin iki katı hızlanıyorsunuz. Silahlarınız da sizin hızınıza ayak uydurup iki kat hızlı ateş ediyorlar.

Quad Damage: Bir Quake klasiği. Normalin 4 katı güçlü etki ediyor silahınız. Tabii her güzel şey gibi bunun da sonu geliyor.

Regeneration: Vücudunuz sürekli kendini yeniliyor. Tabii yine 30 saniye için.

Stimpack: Bununla 100 health'e kavuşmanız mümkün. Alır almaz değil istediğiniz zaman kullanıyorsunuz.

Teleport: Sizi rastgele bir noktaya ışınlamaya yarar. Bu da isteğe bağlı kullanılan poweruplardan.

Mavi ışık hüzmesi: Burada da regenerate'in benzeri oluyor. Sanırım ya bir ya iki haritada olan bir özellik bu. Mavi bir teleporta benzeyen bu bölgede bekledikçe zırhınız ve enerjiniz sürekli artıyor.

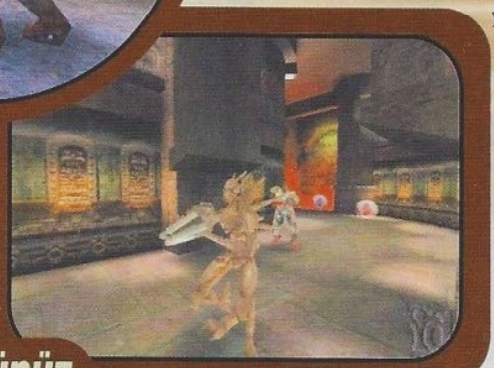
Oyundaki power-uplar bunlar. Oyunu oynamanız için KESİNLİKLE orijinal CD'lerden çıkan Key gerekiyor. Bir key birden çok kişi tarafından kullanılamıyor. Key'in doğruluğu da oldukça karmaşık ve kırılması zor(imkansız değildir belki bilmiyorum) bir güvenlik sistemi ile kontrol ediliyor. Bu yüzden dünyadaki milyonlarca Quaker gibi size de tek tavsiyem Quake3'ü evinizden İnternet aracılığı ile oynayacaksanız gidip paşa paşa orijinalini almanız ve CDKey'inizi kimseyle paylaşmamanız(yoksa siz de oynayamazsınız).

Böyle bir oyun üzerinde söylenecek bütün güzel laflar edildi. Ancak Quake3 çok çok güzel olmasına rağmen mükemmel(ya da kusursuz diyelim) değil. Bir kere yıllardır oynadığımız sıradan Quake1-2 multiplayer oyununa getirdiği hiçbir yenilik yok diyebilirim. Zıplatan rampalar, havada asılı teleportlar falan güzel ama insan biraz yenilik katar diyorum. Gerçi halen klasik deathmatch ve team deathmatch oynuyorum ama, sanırım başka oyun tipleri olsaydı onlara da bakardım.

Gelelim CTF'ye. Oyunda geleceği söylenen yeniliklerden biri de asılma kancasıydı. CTF için Gappling Hook'un oyundan çıkarılmasının sebebini anlayamadım. Özellikle gizlenmek ve sürpriz yapmak amaçlı kullanılabilecek bir aleti böyle başarılı bir oyundan çıkarmak kesinlikle bir hata olmuş.

Q3A'nın şüphesiz en büyük, hatta tek rakibi Unreal Tournament. UT hakkında söyleyecek pek fazla şeyim yok çünkü sadece demosuna şöyle bir bakabildim. Ancak genel görüş UT'nin özellikler açısından Q3A'dan birkaç gömlek üstün olduğu ve oyunların ayarlarıyla oynayarak standart deathmatch ve CTF'nin ötesine gitmenin mümkün olduğu.

Sona yaklaşırken diyeceğim bir kaç söz daha var. Öncelikle Q3A sadece İnternet veya başka bir network üzerinden oynanabilen bir oyun. Yani single player'ını yok sayın gitsin. O yüzden oyunu alıp "aa bu ne biçim oyun bunda hiç görev yok ne yapıcam şimdi" demeyin. Oyunu alıp yüksek ping yüzünden doğru dürüst zevk alamayanlara ise stats.sanane.com adresinden Türkiye'deki insanlara düşük pingle hizmet verecek serverları izlemesini öneriyorum.



Q3A yaz yaz bitmeyecek bir oyun, öyle müthiş ki DF, RoR ve AoK dışında oyun oynamayan MEG bile kalkıp bu oyunu oynamak zorunda hissetti kendini. Neyse son olarak bu müthiş oyunu almayan Polat olsun. Haydi eyvallah...

Bir frag bin nasihatten iyidir. –Quake atasözü

Bana göre Quake 3'ü ilk gördüğünüz anda hayran olacağınız iki şey var: Görsellik ve oynanabilirlik

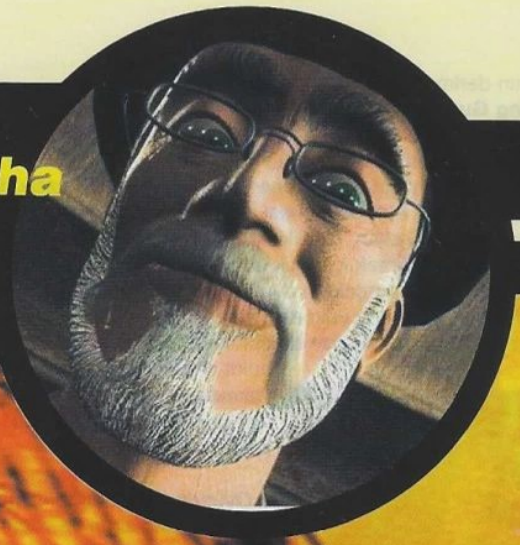
Christian Antkow
Level Designer

1 CD

FİRMA: ID Software
TÜR: FPS
SİSTEM: PII 266 64 Mb Ram/ 320 Mb HD/ Win 95-98/ 3D Accelerator

Söyleyecek pek birşey yok aslında. Zaten siz çoktan almışsınızdır. Grafikler ve oynanış çok güzel yapılmış. Son kez almayanlar almalı derim.
Türkiye Distribütörü: Ersan Games
Tel: 0212 290 24 90

% 90



"...iyi uykular Faust! Sen daha şeytanı zaptedecek adam değilsin. Artık kucağıma düştün saylır, bensiz yapamassın"

Mefisto

FAUST

LES SEPT JEUX DE L'ÂME

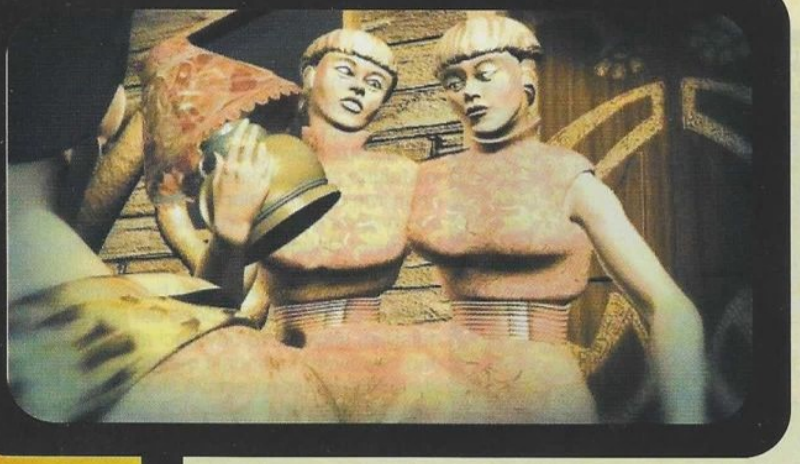
İnsan ile şeytan arasındaki ölümsüz eseri Faust

Burak BAYBURTLU
evilone@gsmnet.com

O.Ö: Yaşamak boğucu geldiğinde bir ışık ararsın karanlığına. 'O', ışık olabilir mi?

Faust'u kaçınız duydu ki? Pekiyi kaçınız okudu? Goethe'nin Faust'unun dışında pek çok Faust(veya Dr.Faust) efsanesi olduğunu bilenler kimler? Dahası vardır muhakkak. Ki zaten kalkıp "Faust" gibi efsanevi bir eser üzerinde ahkam kesecek de değilim. O yüzden size oyunu oynamanızı öğütleyerek işe başlamayı deneyeceğim. "Sanitarium" oynadığımdan beri ekrana yapışmamı sağlayacak bir adventure gelmemişti. Faust ise tam anlamıyla bağımlılık yaratacak bir macera. Duygu yönü çok güçlü bir oyun olmasıyla birlikte çok güzel grafikleri, çok kaliteli müzikleri(www.cryo-interactive.com adresinden soundtrack albümü inceleyebilirsiniz) ve hepinizi etkileyeceğine inandığım senaryosu ile Faust, bence yılın en iyi adventure oyunlarından biri olmayı hakediyor(99'un).

Yer sınırından dolayı size oyunun tam çözümünü vereceğim bir an önce. Ama oyundan zevk almak için tam çözüme takıldığınız yerlerde



bakın. İşinizi kolaylaştırmak için oyundaki 7 karakteri konu alan 7 bölümü kendi içinde bölümlere ayırıp anlatmayı deneyeceğim. Buyrun:

KONU: Karakterimiz Marcelleus Faust, Dreamland adındaki parka şans(!) eseri gelen bir yabancıdır. Parkı işleten Theodore Moore parkı insanların hayrı için kapatıp göçmüş ve biz de bizi kapıda karşılayan Mephistopheles'in eşliğinde parkı gezip tanımaya ve parkın 7 ayrı bölümünde 7 ruhu günahlarından arındırmaya çalışacağız.

1.Bölüm – Twice As Bad:

Bir çift siyam ikizi. İki kol, dört bacak ve iki kafa. İkisi bir elmanın iki yarısı. Biri duygusal diğeri maddiyatçı, biri hassas diğeri menfaatçi. İkisinin tek ortak noktası ise yakışıklı Hannibal. Onun için herşeylerini(!) vermeye hazırlar...

Karavanlarına girin ve ortalığı gezin. Sifonun kapağını açıp bıçağı alın, yatağın başuçlarındaki iki fotoğrafa, masadaki lamba ve fırçaya, lavabonun altındaki dolaptaki yiyeceklere, yatağa ve karatahtanın altındaki çekmeceden bulacağınız günlüklere bakın. Eksik birşey kalmasın. Daha sonra sıra gardrobu açmaya gelecek. Anahtarlardan biri yatağın altındaki çekmecede. Diğerini bulmak için lavabodaki süzgeci alıp sobaya bakın. Soba ekranında sağdaki kürek ile üç kömürü alıp süzgeçten geçirin. Üç kömürü de inceleyince bir anahtar ve bir de diş(!) bulacaksınız. Sanırım olayları anlamaya başladınız.

Dolabı açtınız, ama içerde sadece giysi var. Giysileri biraz karıştırınca arkada bir kasa ortaya çıkacak. Kasanın şifresi 512(kara tahtadaki tüm borçların toplamı 512 ediyor). Bu yüzden önce sağa çevirip 5'e getirin, sonra sola çevirip(0'ı geçerek) 1 e getirin. En son sağa çevirip 2 ye getirin. Kapak açılacak ve bir piyango bileti ile not bulacaksınız.

Tünellerde kısa bir gezinti sonunda(hangi yolu seçtiğiniz önemli değil) Lily'nin kafatasını bulacaksınız. Kafatasının ağzına sıkışan notu alın ve yine ışınlanın.

Şimdi güzel bir manzara ile günbatımını görüyoruz. Yerdeki gizli geçidi açmanız gerekecek. Bunun için tam olarak bankın üstüne çıkın. Ara demodan alacağınız tip sayesinde bu bulmacayı çözebilirsiniz, şayet iyi dinlediyseniz günbatımını çok sevdiğini söylüyor Theodore. Gün batımına doğru dönerseniz yerde küçük bir düğme bulacaksınız. Bu düğmeyi bulmak için yere iyice bakın, çok zor değil görmesi. Düğmeye bastıktan sonra tam arkanızı dönün ve sütundaki nota bakın. Buradan gizli bölmeyi açacak ve Theodore'un günlüğünü bulup bölümü bitireceksiniz.

2.Bölüm – The Alchemist and The Genie

Nathaniel Meister, biraz değişik bir tip. Çok bilgili ve zamanının usta alchemistlerinden. Madalyaları ile övünebilecek bir savaş kahramanı. Hepimiz gibi onun da sorunu bir kadın.

Eve girin ve hemen soldan çıkıp çalışma odasına gidin. Şöminedeki yanmış kağıda, koltuktaki yırtığa, çalışma masasındaki telefona, kitaplıktaki kitaplara ve duvardaki resimlere bakın. Çalışma masasındaki çekmeceden kibritleri ve kağıt keseceğini almayı unutmayın. Kitaplardan birinde "*Code is the key*" yazıyor. CODE konulu kitabı bulun ve içindeki anahtarı alıp dolabı açın. Yüzüğü, mektubu, büyüteci, kağıt keseceğini ve haritayı alın. Sağ alt çekmecede hiçbir şey olmadığını sanıyorsunuz. Ancak onu açmak için sol alttaki çekmeceyi açın. Açıkken sağ alttakini açın ve bu sayede gizli bölmeden heykel kafasını alın. Masanın altındaki heykellerden birinin kafası eksik, kafasını bağlayın ve açılan dolaptaki 3 bandı dinleyin. Şimdi rahatça sol merdivenin altından girilen yatak odasına girebilirsiniz.

Yatakodasındaki çerçeveye bakın ve açın. İçine çalışma odasında bulduğunuz haritayı koyunca çerçevedeki harita tamamlanacak. Burada bazı koordinatlar yazıyor. Bu koordinatları kullanarak (50° 20' ve 0° 45') yatağın köşelerindeki 4 göstergeyi ayarlayacağız. Başucundaki göstergelerden soldakini 50 sağdakini 20 yapın. Yine aynı şekilde ayakucundaki göstergelerden soldakini 0'a sağdakini 45'e getirince yatağın altındaki çekmeceyi açacağız.

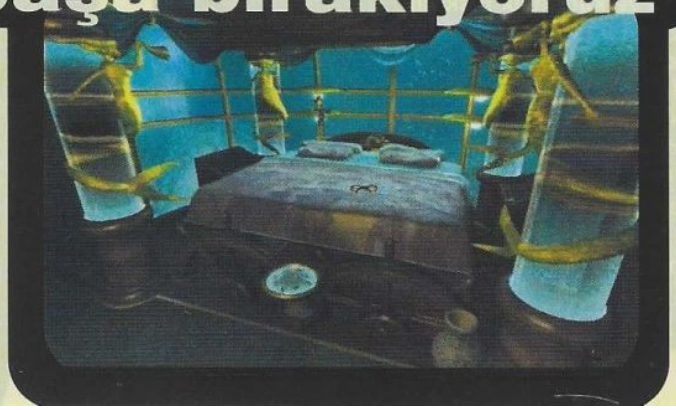
Çekmecedeki kutuyu yüzükle açtıktan sonra kod çarkını ve yanındaki objeyi alın. Kitabı açmak için duvardaki gök kuşağının renk sırasını takip etmesini sağlayın: Mor, Koyu Mavi, Açık Mavi, Yeşil, Sarı, Turuncu ve Kırmızı. İçinde zehir tuzağı içeren bir mühürle kapatılmış küçük bir zarf bulacaksınız. Kağıt keseceğini tam ortadan ses çıkmayacak şekilde sokun ve sonuna kadar geçince aşağı çekerek zarfı açın. Eğer başarılı olduysanız gerçek mektubu bulunca hiç sorun yaşamayacaksınız.

Bu arada elbise dolaplarını iyice karıştırdıysanız "Visit Omaha Beach" yazan bir kart bulmuş olacaksınız. Kartın arkasında "A=0" yazdığına göre kod çarkını ayarlayıp OMAHA kelimesinin 79030 anlamına geldiğini öğrenebilirsiniz. Dünya küresinin yanındaki şifrelerden en alttakini 79030 yaparsanız kürenin açıldığını göreceksiniz. İçinden çıkan "gerçek" zarfı denemedeki gibi açın ve içindeki notu alın. Demodan sonra çalışma odasına döneceksiniz.

Çalışma odasında en soldaki raftan Goethe'nin Faust'unu okuyun. Köşedeki çekmeceyi karıştırınca ilk mesajı göreceksiniz. Nota göre şöminede birşeyler çıkmalı. Gidip şöminenin önündeki körüğe tıklayınca şöminedeki küller uçacak ve küçük bölme açılacak. Buradaki notu okursanız sizi ilk mücevhere götürecektir.

Dışarı çıkmadan şöminenin yanından küreği alın ve dışarı, kuyuya gidin. Bulduğunuz kol ile kuyudan bahsi geçen

mücadelenin en iyi anlatıldığı Goethe'nin sonunda oyun oldu üstelik mükemmel bir adventure sizi Faust ve tam çözümüyle baş başa bırakıyoruz



"Seni tanıdım ey cehennemin oğlu! Senki ilahi kudrete başkaldırmış, gurura kapılarak isyan etmiş, bundan dolayı da lanetlenmeyi haketmiş "iblis"in ta kendisisin! - FAUST

"Neden benimle yola çıktın? neden benimle anlaşma

kurbağayı çıkarın ve ağzından mücevheri alın. Bir sonraki obje için kuyuya yüzünüz dönükken sola dönüp yolu takip edin. Tekrar sola dönüp devam ederken solda bir kaya göreceksiniz. Kayayı kaldırın ve altını kürekle kazıp mücevheri ve teleskobu bulun. Bir sonraki obje için notta yazdığı gibi sola dönüp yukarı bakın. Teleskobu dala yerleştirin ve teleskoptan bakın. Kayaların üzerinde bir nokta göreceksiniz. Oraya gidip yeni bir kolla mücevheri alın. Evin kapısının sağ tarafına dönün ve kolu değirmenin hemen solundaki yerine yerleştirin. Değirmen dönerken siyah çizgili kovaya kadar bekleyin ve siyah çizgiliden sonraki 7. kovaya bakın. Bir mücevherimiz ve anahtarımız olacak. Anahtarla yatak odasına dönün ve yatağın üzerindeki duvara bakın. Oradaki yuvasına anahtarı yerleştirin ve açılan kutunun içindeki anahtarı sola çevirin. Karşı duvardaki resme yakından bakınca kırmızı bir çıkıntı göreceksiniz. Bu yeni mücevherimiz ve onu alınca odayı ışık saracak. Tekrar yatağın altındaki çekmecede bulduğumuz kutuya bakınca içinde bir ayna bulacaksınız. Aynayı duvardaki gemici resminin üzerine asınca güneşin aydınlandığını göreceksiniz. Güneşi inceleyince bir sonraki objeyi bulacaksınız. Bu defa notta denileni yapıp küreyi tekrar OMAHA sistemine göre açarsanız içinde bir mücevher daha bulacaksınız. Buradaki notta ise ayakkabılarla ilgili bir söz var. Bunu uygulayıp soldan ikinci dolabı açın. Dolaptaki ayakkabıyı alıp topuğunu çıkarınca mutfağa gitme vaktimizin geldiğini anlayın.

Mutfağa gelince en sağdaki dolabı açın ve Comon Salt, Rock Salt ve Salt of the Wise'ı alın. Son hamle olarak masaya gidip cihaza tıklayarak küçük cin Homunculus'a sahip olun. Bölümü bitirmek için ışınlandıktan sonra yanıp sönen beyaz lambaya Homunculus'u monte edin yeterli olacaktır. Ara demodan sonra bileti alın.

3. Bölüm – The Shadow of Cassanova

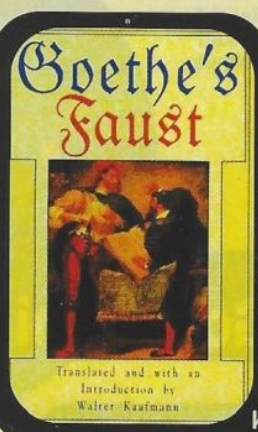
Zavallı Frank iyi bir ressam olsa da kadınlara düşkünlüğü en büyük zaafıydı. Ne geldiyse başına bu yüzden geldi. Her zaman Kazanova veya Don Juan olmak istedi ve oldu da. Oldu ama hoşuna gitmeyen şeyler de vardı. Ayrıntı oyunun bu bölümünde, en acı hikayelerden biri bu bence.

İlk önce odadaki objeleri inceleyin. Duvardaki resimler, diploma, küçük masadaki kutudan bulacağınız kağıtlar vs. Çizim masasındaki kalemliğe bakınca kalem ve pusula iğnesi bulacaksınız. Alt kata inin ve resimdeki elde kalemi kullanın. Frank'in yatak odasında bir çok eşya var, yatak (demoya dikkat, MEG'in bahsettiği sahne burada), şarap şişesi sandalyeler, yatağın kenarındaki kitaplıklar. Bunları inceleyince hikaye yavaş yavaş ortaya çıkacak. Üst kata tekrar çıkın ve cam dolabı açın. Resmin elindeki peruğu alıp aşağı inin. Yatağın başucundaki heykele bu peruğu takıp yandaki kolu çevirin. Bu defa heykelin altında bir kapak açılacak ve içinden bir anahtar alacaksınız. Bu anahtarı kullanmak için önce pusula iğnesini pusulaya takmanız ve yatağın köşelerindeki denizkızı heykellerinin göbeklerindeki kırmızı düğmelere doğru sıra ile basmanız lazım. Bu sıra yatağa karşıdan bakınca saat yönünün ters yönünde sağ üst, sol üst, sol alt ve sağ alt olacaktır. Yataktan indiğinizde tavanda yeni bir bölme açıldığını göreceksiniz. Bu kapağı anahtarla açınca çıkan demoyu izleyin.

Ruhumuz elden gidince bütün objeler ve insanların sizin hakkınızdaki fikirleri bayağı bir değişime uğramış olacak(iyi mi kötü mü az sonra göreceksiniz). Yine muhtelif objeleri inceleyin. Önünüze ne çıkarsa bakın ki hikayeyi iyice anlayın.

Şimdi Frank'in günlüğünü bulmamız gerekecek. Bunun için önce üst kattaki küçük dolaptan slaytları ve büyüteci alın. Daha sonra ana merdivenin altındaki masanın ışığını yandaki düğmeden açınve slaytları buraya koyun. Büyüteçle inceleyince göreceksiniz ki saatler hep 5.30'u gösteriyor. Biz de saati 5.30'a ayarlamalıyız o zaman. Bunun için cam dolaptan(değişikliği farkettiniz herhalde) anahtarı alın. Daha sonra anahtarla saatin kapağını açın ve saati 5.30'a ayarlayın(bu konuda yardım isteyenler çıkacağından eminim. eğer saati 5.30'a ayarlayamazsanız sakın mail atmayın, gidin Super Mario filan oynayın). Alt katta bir kapak açılacak. Alt kata inin ve sağa dönün. Yerdeki kapaktan aşağı inince masada "The Diary of the Seducer"ı bulacaksınız. Biraz karıştırınca notu okuyacaksınız vs. Daha sonra üst kata çıkın ve diplomaya bakın. İşte anahtar bu. Sol üst köşesine tıklayın ve diplomayı alın. Fotoğraf odasına tekrar inin(hani şu kadınların çığlıklarını duyduğunuz kırmızı ışıklı oda). Eğer günlüğe dikkatle baktıysanız Frank'i gerçekten seven bir hatun olduğunu göreceksiniz 76 numara! Hemen arkanızı dönün ve onun resminin altına bakın. Eureka! Fotoğraf masasına ampul buldunuz. Şimdi solda(resimlere bakarken) kalan fotoğraf masasına kırmızı ışığı koyun ve lambayı yakın. Masaya diplomayı koyunca acı gerçeği göreceksiniz...

Frank büyük bir hata yapmış ama hatasını farkedince telafi etmeye çalışmış. Bunda başarılı olamayınca da cayır



GOETHE VE FAUST

Faust herşeyden önce edebiyat ve tiyatro eserlerinin efsanevi kahramanıdır. Fakat asıl anlamını Goethe'de bulur. Sanatçı Faust'u iki bölümlük bir trajedi olarak yaratmıştır. Goethe'nin Faust'u bilgi ve hayatın tüm zevklerini tatma karşılığında ruhunu şeytana satar (mefisto). Fakat Faust bunun bedelini ağır bir şekilde öder (eseri okuyasınız diye fazla birşey söylemiyorum). Burada işlenen tema tüm insanlığın asıl düşmanı olan şeytanla arasındaki mücadele ve karmaşık ilişkidir. Goethe ise oldukça ilginç bir sanatçıdır. Faust'la ünlü olmadan önce "Genç Werter'in Acıları" adlı eseriyle ünlenmiştir (o çağda "Werter modası" bile yaratmıştır eser). En ilginci ise Goethe'nin Kuran-ı Kerim'e olan ilgisi ve "Muhammed'in Nağmesi" isimli bir şiir bile yazmasıdır. Goethe'nin müslüman olup olmadığı ise zamanında çok tartışılmıştır Eğer merak ediyorsanız "Goethe ve İslamiyet isimli kitabı tavsiye ediyoruz

cayır yanmış. Demolar bitince acayip bir yere gireceksiniz. Buradaki tip şu: "Hiçbirşey göründüğü gibi değildir!". Kapıyı açmak için kola tıklarsanız beceremezsiniz o yüzden sağdaki kol yerine kapının sol tarafına tıklayın. Kapı açılacak ve içeride dev bir mekanizma göreceksiniz. Sol tarafında da küçük bir modeli. Bu küçük modeli en sola çekin ve mouse'u bırakın. Küçük bir hareketin büyük sonucu sayesinde bu bölümü de başarıyla tamamlamış olacaksınız.

Bölüm 4 – The Phantom Lover:

Dördüncü bölümün kahramanı tam bir iyilik perisi olan Kalinka. Bizim ikizlerin biricik aşkı Hannibal ise Kalinka'ya aşık. Bu yüzden ikizler pek sevmiyor bu Rus güzelini.

İnsanların kendi yanına rahatça gelememesi için merdiveni kapalı tutuyor Kalinka. Merdivenden çıkmak için Homunculus'u yukarı doğru bir güzel uçuralım. Merdiven açılınca yukarı çıkıp masadaki kaseye ve çevredeki kapılara bakın. Jody ve Lily gerçekten hiç sevmiyormuş kızcağızı. Neyse, asıl kapıdan girince(zaten üç kapıdan yalnız birinden içeri giriliyor) kapının yanında bir not bulacaksınız, bunlar iyilik meleğimizin iyilik listesi. Masanın üzerindeki mektup ise son işinizi, bahçedeki fıskiyeyi tamir etmenizi söylüyor. Üst katı biraz gezince küçük bir kolye de bulabilirsiniz. Tüyü bulmanız için dışardaki kapılardan birinin yanındaki çöp(ya da her ne için kullanılıyorsa) kutusunu karıştırmanız yeterli. Tüyü Jody ve Lily'nin heykeline koyduğunuzda bir küçük konuşma geçecek. Hannibal için deri bir kayış yapmamız gerek. Bunun için dikiş makinasının solundan içeri girin. Masada bir çok deri göreceksiniz. Sert olan deriden bir parça alın, sırayla iki makinede de kullanın bu deriyi. En sonunda kayışınız hazır olacak. Kayışı alıp Hannibal'ın heykeline koyduğunuzda olaylar iyice belirginleşecek. En son işimiz ise Frank için maske yapmak. Masanın öbür tarafında nasıl maske yapacağınızı anlatan bir kılavuz bulacaksınız. Buna göre önce güzelce deri kesmemiz lazım. Gerekli malzemeler merdivenin altındaki çekmecede(grille ve shoe lace), banyodaki aynanın altındaki çekmecede (soft tissue ve gauze – burada bir render sorunu ile karşılaştım. Ayna olması gereken yerden 90 derece solda idi. O yüzden aynayı tam solunuza alıp duvarda bir yerlere tıklamaya çalışın. Bu sayede aynanın olması gereken yeri tutturup çekmeceyi açabilirsiniz) ve Kalinka'nın "gizli bahçe"sinde.

Gizli bahçe'nin anahtarı üst kattaki örgü makinesinde. Yakından inceleyince anahtarı alacaksınız. Alt kata inip merdivenin altındaki perdeden geçerek laboratuara gidin. Anahtar olarak kullanacağınız hilal şeklini saate takınca gizli kapı açılacak. Gizli kapıdan girince 4 mevsimde yetiştirilen 4 ayrı bitki toplamanız gerekecek. Ancak bunun için zamanda gezinti yapmanız gerekecek. Ara demoyu iyi dinlediyseniz suyun size yardımcı olacağını öğreniyorsunuz. Dışarı çıkın ve küçük havuzdaki çarklara bakın. Araya sıkışan vidayı çıkarıp kolu çevirince su dolacak ve sizin küçük inci kolyeniz de dönen kapların içinde bulunacak. Bu kolyeyi de alın ve bu defa heykele yakından bakın. Kafasında göreceğiniz küçük düğmeye basın ve bir miktar suyu dökün. Bu defa küçük su havuzumuza laboratuarda alttaki dolaptan alacağınız unu dökün ve çıkan dört simgeyi not edin. İşte gizli bahçedeki masaya geri dönün (tabii bu arada birinci otu çiçek masasından almayı unutmayın) ve masadaki sembollere sudaki sırada basın. Ortadaki yuvarlak yükselecek ve siz sırayla dört mevsime de gidip her mevsimden otu alın. Zavallı Kalinka'nın gayri meşru çocuğunun babası ve Phantom Lover'ı tanıyacaksınız, Frank! İşte bu acıklı aşk hikayesinden sonra tekrar içeri dönün ve yumuşak deriyi önce en uçtaki makinede kesin. Sonra yanındaki makinede deliklerini açın. Daha sonra dikiş makinesinde dikip üzerine kalıbı ve lastiği geçirin. İşte maskeniz hazır.

Maskeyi alıp laboratuara götürün ve önce bitkileri kibritle yaktığınız gaz ocağının içine mantarı çıkarıp yerleştirin. Bitkiler güzel bir merhem(tahminen yanıklara iyi gelen) yapacak. İşte bu merhemi alın ve hemen maske kalıbına gidin. Kalıba önce maskeyi, sonra gauze(tül) ve en son da merhemle soft tissue'yu koyun. Maske hazır olacak ve siz bunu Frank'in yüzüne takınca size bir yüzükten bahsedecek. Evliliğinizin simgesi olan bu yüzüğü almak için üst kata çıkın ve mumu yakın. Mum yanarken bir küçük hareketli biblo göreceksiniz. Dışardayken mumu söndürün ve yakından bakıp yüzüğü alın. İşte hikayemiz burada sona erdi. Kendimizi bir asansörün önünde bulacağız. Asansörle kütüphaneye çıkın. Üst kata devam edin ve kitapları bulun (kütüphane merdiveninin yanında). Kitapların sarı yazılarını soldan sağa "I Theodore lost hope in 1917 and signed a contract with Mephisto" yazacak şekilde dizerseniz bölümü tamamlayacağız. Artık Theodore'un Goethe'nin Faust'unu okurken o sihirli kelimeleri söyleyip Mephisto'yu çağırdığını öğrenmiş bulunmaktayız. İnsan gerçekten güç durumda kalınca ne yapacağını bilemeyip böyle şeytan filan çağırır mı demeyin çağırıyor ;)

Bölüm 5 – Tigerhood:

İkizlerin gözdesi Hannibal. Sağlam vücudunun ve kuvvetli kaslarının getirdiği karizma ile dayanılmaz bir erkek. Ancak o da bir insan ve onun da zaafları var, hem de zaafların en kötüsü: ALKOL(*Şerefine Tleliax!*)

Çadıra girin ve duvardaki resimleri inceleyerek insanların Hannibal hakkındaki görüşlerini öğrenin. Saatin üzerindeki rulet tekerini alıp olması gereken yere, rulet masasına koyun. Yazıya göre önce tekeri baklava şekli 19'un

"Ne uğursuz ne kasvetli bir yer burası! Zindandan hatta mezardan farksız bu oda da hala pinekleyip duracak mıyım?" **- FAUST**

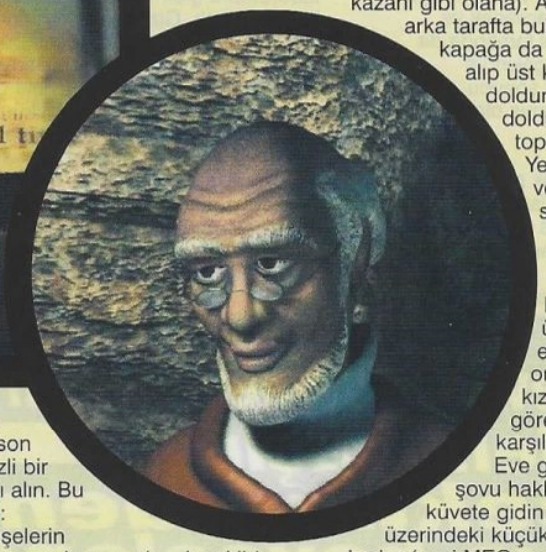
sonuna kadar devam edemeyecektin yaptın? Madem başın dönecekti neden uçmaya heveslendin" Mefisto

"Beni ruhlar aleminden çekip çıkaran bu güçlü ses nedir? O kutsal şehitten kim yardım istiyor?" **- MEFİSTO**

Gameshow gizli ses kayıtları

Zebani: Ulan kültürsüz zibidiler! Kaçınız Faust'u biliyor ya da okudu?
Burçak: Ben bütün diyalogları, monologları ve hatta prologları ezbere biliyorum. Hatta mefisto benim! Hatta ve hatta eseri de ben yazdım. Ehue!
Rauf: Onu bunu bilmem arkadaş! Herifin ismi hakkında espri yapasım geliyor! neydi isim? He he!
Çataloz: Rauf iğrençliğin de ötesinde bir varlıksın!
Emre Arın: Çataloza katılıyorum. Böylesine sevgi ve kardeşlik kokan bir eserin geyik muhabbeti olmasına karşıyım.
Çataloz: Bana bak Emre misin nesin! ismimi doğru söyle. Ayrıca ne alakası var Faust'un sevgi ve kardeşlikle
Burçak: Hiç işte öküz!
Meg: Ya başlarım size de Faust'a da ha! Hadi defolun burdan.
Zebani: Birileri Diet kola alsın bana...
Çataloz: Zıkkım iç!

"En sevdiğiniz fani şeylerin kılığına girer, sizi kendimize bağlarız. Dünyadan elini eteğini çekmiş veli kullar bile bizden kurtulamaz" - MEFİSTO



üzerine gelene kadar çevirin düğmeye basın. Aynı işlemi sırasıyla 0, 22 ve 7 için yapın. En son tekrar 19'a getirip butona basınca masada gizli bir kapak açılacak. Buradan kamçıyı ve makarayı alın. Bu makaradaki filmi izlemeniz için şu yolu izleyin: Hannibal'ın dolabını açın ve şişelere bakın. Şişelerin kapaklarına sırayla kırmızı, açık mavi, siyah, kırmızı, kırmızı olacak şekilde basın. Gizli bir bölüm açılacak ve bir ara demo izleyeceksiniz. Anahtarı alt raftan alın ve yataktaki fareyi de alıp yatağın yanındaki aküye yakından bakın. Fareyi akünün yanındaki tekere koyun. Kabloları da doğru renklerde bağlayın ve yatağın üstündeki dolabı açın. Fareye dönüp iki kez kamçılarsanız sürekli koşmaya başlayacak. Bu da bize film izlemek için yeterli elektriği sağlar. Filmi film göstericisine takın ve filmden öğrendiklerinizi unutmayın: kaplan terbiyesinde bir kamçı tek yönde hareket, iki kamçı demek de rastgele bir hareket anlamına geliyor.

Şimdi elimizde bir kol olmalı. Bu kolu alın ve çıkışa doğru gidin. Orada kolu yerine takın ve itin. İttiğinizde sırayla suratlar çıkacak. Bunlara aynaya bakıp gördüğünüz sıra ile kamçıyla vurun(sırayı aklınızda tutmak için IQ bilmemkaç gerekmiyor değil mi ?!). Doğru sırayı tutturunca kendinizi bir atlı karıncada bulacaksınız.

Atlı karıncadaki atlardan birini yakından incelemeniz mümkün. Buna yakından bakınca ağzının yanındaki halkayı alabileceksiniz. Bunu kontrol odasındaki boş sigorta yerine takıp atlıkarıncayı çalıştırınca gizli bir kapı açılacak. Buradan aşağı inerseniz kaplanların kafesine ulaşacaksınız. Burada bulacağınız bir iskelette Lily'nin gerdanlığını bulmanız gerek. Demo bitince kaplan kafesinde bulacaksınız kendinizi. Eğer demoları takip ettiyseniz (ve yeterli İngilizceniz varsa) kaplanların ikisini de ortadaki platforma zıplatmanız gerek. Bunun için tek ve çift kamçı olayını hatırlayın. İkisini de iki başa göndermeyi başarırsanız çift kamçı ile ikisi de ortaya gelecek. İkisi ortaya gelince alt kata ineceksiniz. Yine zavallı Lily'nin iskeletinde Hannibal ve Mephisto'nun yaptığı anlaşmayı bulmanız mümkün. Tekrar parktasınız. Çekiliş biletini alıp sinemaya girin. Raftaki filmi alıp oynatın ve odadan çıktığınızda Hannibal'ın "hazin" sonunu görün(inanın hiç hoş değil).

Bölüm 6 – A Three Feet Tall Robin Hood:

Tod, küçük dev adam dedikleri cinsten biri. İyi kalpli olduğu doğru ama, anasız babasız kalmış çocukların her türlü ihtiyacını karşılayıp onlara içki yaptırıyor. Bunun ne derece doğru olduğu tartışılır... Tod kendi çapında bir Robin Hood mu yoksa yine bir başka zavallı mı?

Tod'un karavanına girmek için güç test aletinde başarılı olmak gerekli. Ancak dostumuz Faust bu konuda ne yumruk ne tekme ile başarılı olamıyor. Ancak bazen kaba kuvvet yerine kafamızı kullanmak daha iyi olduğunu söyler hep büyüklerimiz, öyle yapalım diyip ufak Homunculus'u güç makinesinde kullanın ve kapının açılmasını izleyin. Eğer kapıya doğru hamle yaparsanız kapının kapandığını göreceksiniz. O yüzden Homunculus'tan bir daha yardım isteyip kapıyı tutmasını sağlayın. Bu küçük cin sayesinde içeri girdiniz. Çekmeceleri karıştırınca bir yüzük ve bir madalya bulacaksınız. İkinci çekmecedeki gazeteyi ve duvardaki posteri, ve şöminenin yanındaki kutuları karıştırın. Tod'u iyice tanıyacaksınız. Zaten çeşmelerden birinden de lezzetli bir likör akıyor. Bu likörü biraz daha kuvvetli akmaya ikna etmemiz lazım. O yüzden tod'un yatağının yanındaki bisikletin arka tekerini tamir edip başlayın pedalları çevirmeye. Bu sayede yatak açılacak ve bir kilitle karşılaşacaksınız.

Kilitin şifresi Tod'un doğum günü olan 1 Kasım 1893 yani 11193. Şifreyi girince kapak açılacak ve aşağı ineceksiniz. Bu defa bir başka puzzle ile karşılaşacağız. Yukarıdaki içki fıçısının tıpası çıkıyor. Onu alın ve en alt sırada ortadaki fıçının deliğine takın. Böylece bir gizli kapı daha açılacak. Ranzalarla dolu odaya girince hemen yerdeki beyzbol sopasını alın. Aynaya bakıp dolabı açınca göreceğiniz ilaçlar Tod'un çocukları kullanırken bir yandan da ne kadar iyi baktığını göreceksiniz. O sırada telefon çalacak ve telefonu açmanız gerekecek. Telefondaki kişi Frank Nitty. Bu mafya babası bizden içki istiyor. İsteğini yerine getirmek için dışarı çıkacakken Frank'in ya da gerçek adıyla Mephisto'nun bize bir oyun oynayıp bizi Tod'a dönüştürdüğünü görüyoruz. Viski yapmak için önce üst kattan şömineden biraz odun alın. Bunları ve bulacağınız eski gazete kağıdını(ortalığı gezin göreceksiniz) dev kazana atın(kalorifer kazanı gibi olana). Artık kibritle ocağı yakabilirsiniz. Son olarak arka tarafta bulduğunuz tasa biraz eski içki koyun ve üst kapağa da bunu dökün. İçkiniz hazır. Bir boş şişe alıp üst kata çıkın ve sol musluktan şişeye içki doldurun. İçkiyi bay Nitty'nin bardağına doldurunca pokere davet edecek sizi. Oyunu toplam iki el kazanana kadar oynayın. Yenilirseniz "Patron" size bir şans daha verecek. Bu şansları iyi değerlendirin ve son bölüme geçin.

Bölüm 7 – The Masterpiece of Giselle:

Giselle aşırı kilolu biri. Düşünün ki MEG'i, beni ve eski Omay'ı birleştirip üzerine Engin ablanızın kalçalarını ekleseniz gene o kadar büyük bir kütle ortaya çıkmaz. 0.55 tonluk bu zavallı kızcağızın hayatını düzene koymak gibi bir görev üstlenen Mephisto, hiç bir iyiliğin karşılıksız kalmadığını hatırlatmamı gerektiriyor. Eve girince tüm posterlere bakın. Herkesin şovu hakkında güzel bir poster var. Daha sonra küvete gidin ve küvetteki anahtarı alıp küvetin üzerindeki küçük kapağı açın. Ağırlık 550'yi gösterene kadar (yani MEG+eski Omay+ben+EA'nın kalçaları) dişliyi çevirin. Böylece küvet aşağı inecek ve asıl odaya ulaşacaksınız. Burada çevrede ne bulursanız bakın ve Giselle hakkındaki tüm hikayeleri dinleyin. Buzdolaını açmak için bebeğin cebinden bulacağınız anahtarı kullanın. Dolaptan donmuş bir mektup bulacaksınız. Bunun buzunu eritmek için ocaktaki tencereye koyup ocağın gazını açın ve kibritle yakın. İyice eriyince Mephisto ile "sihirli kaşık" için yaptığı anlaşmayı göreceksiniz. Herkesin zaafını iyi bilen şeytan bu zavallının da kilo aldırmayan yiyecek(Zeboshum.. Light Cola) zaafını kullanmış. Yataktaki yastığı iyice inceleyince içinde bu sihirli kaşığı bulacaksınız. Eğer kaşığı buzdolabında boş biryerlere tutarsanız sihirli yiyecekleri görmeniz mümkün.

Buzdolabının ardında gizli bir geçit var. Bu geçide ulaşmak için buzdolabını kaldırmanız gerekli. Bunun için en güzel yol tepedeki kancayı buzdolabına bağlamak. Kanca biraz kısa geldiği için araya birleştirici bir zincir lazım. Anahtarı bulduğunuz bebeğin yanında küçük kutular var. Onları alın ve soldan sağa yeşil, turuncu, sarı ve kırmızı olarak buzdolabının kapağındaki alt rafa dizin. Renkler üst raftaki şişelerle tutmayacak yanlış yazmadım merak etmeyin. Doğru sıraya göre koyduysanız üstte bir kapak açılacak. Buradan zinciri alıp buzdolabını kancaya bağlayın. Yatağın yanında yerde duran oyuncak ayıyı alın ve radyonun sağ tarafında havada duran mekanizmaya bu ayıcığı yerleştirin. Ayıyı kurunca buzdolabı havalanacak ve gizli tünele ulaşacaksınız. Tünelde hangi yolu seçtiğiniz çok önemli değil. Eğer yanlış taraftan giderseniz bir yerden ikinci geçişinizde öbür tarafı seçin ve yolun sonunda Frank'in gizli odasını bulun. Evet Frank burada çalınan bir resmin kopyasını yapmaya çalışıyor. Sağ taraftaki resimlerden birinin altında gazete kupürü göreceksiniz. Bundan sonra gidin ve soldaki lavabonun yanındaki kutunun alt kapağını açın. Buradaki gözden alacağınız yırtık kağıdı soldaki boşlukta birleştirin. Doğru sıra soldan sağa ve yukarıdan aşağı olarak: 1 – 4, 2 – 5 ve 6 – 3. Kağıdı okuyunca herşey sona erecek ve kendimiz son puzzle'ın önünde bulacağız. Son puzzle için kartpostalları doğru sıra ile dizmek gerekiyor. Dönme dolaba doğru ilerleyin ve gişeden kartpostalları alın. Doğru sıra soldan sağa Love Island, The Great Inventor, Visit Us, The Enchanted Island, Great Attractions!, Bootlegging ve The Bath of Giselle. Bu sırayla dizince oyun sona eriyor. Son demo da bitince size seçim yapmanız söylenecek. Son seçim size kalmış: Mephisto ile el mi sıkışacaksınız yoksa Theodore'un yaptığı hatayı yapmamayı mı tercih edeceksiniz?

O.S: Sigarasından ilk nefesini çektiği anda ben son defa ölmüştüm kendi karanlığımda, kendi karanlığımla. Çünkü artık 'O' vardı. 'O' ışıktı.

1 CD

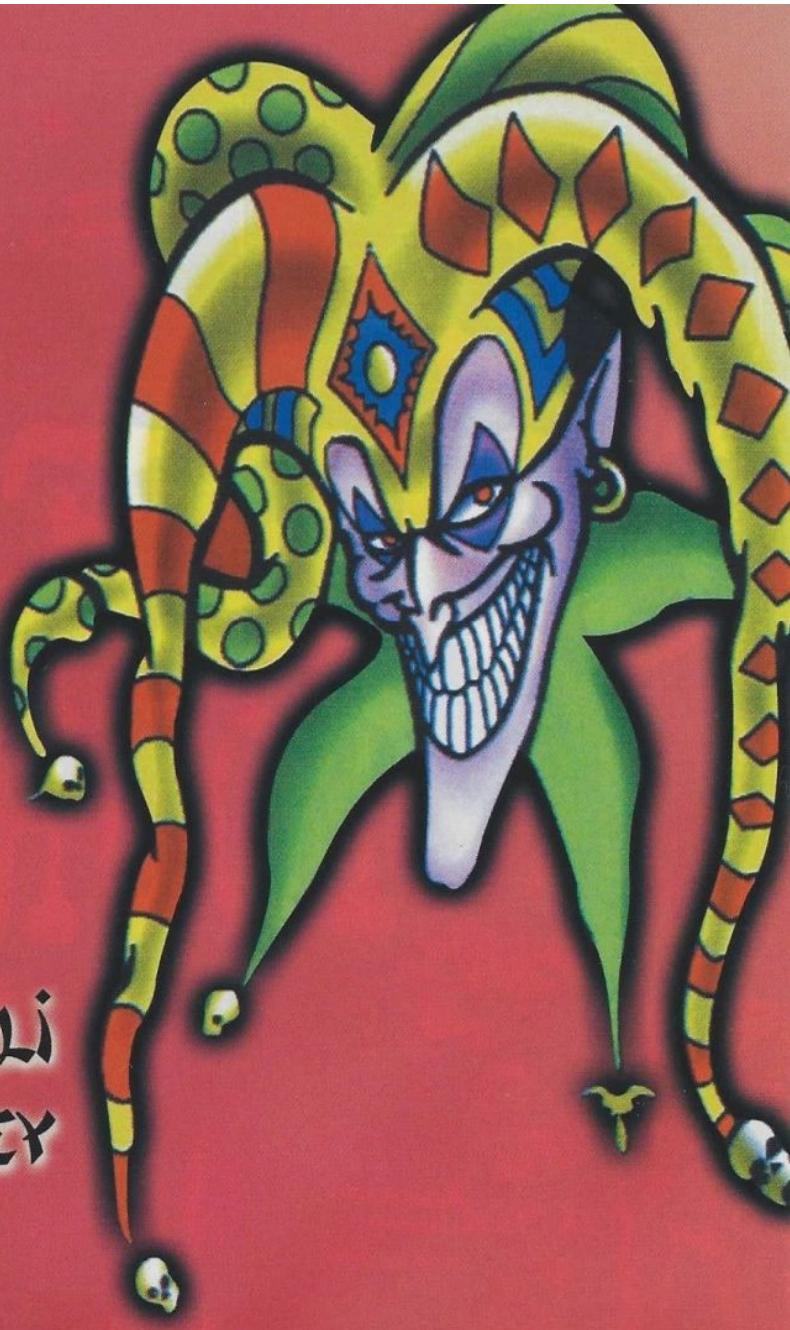
FİRMA: Cryo Interactive
TÜR: Adventure
SİSTEM: P200 32 Mb Ram/ 290 Mb HD/ Win 95-98

Uzun zaman böyle zevkli bir adventure gelmemişti. Ortalığın RTS ve FPS'lerden geçilmediği şu dönemlerde Faust tıpkı eseri gibi değerli bir mücevher. Mutlak alınmalı. Oynanmalı

% 95

HER ÇEŞİT FRP MALZEMESİ

TRS ÜRÜNLERİ, MAGIC THE GATHERING,
WHITEWOLF ÜRÜNLERİ, FRP ROMANLARI,
ZARLAR, PROTECTOR'LAR
VE TÜM FRP AKSESUARLARI...



CD OYUNLARI

EN YENİ CD OYUNLARI
AVRUPA İLE AYNI ANDA...

OEM PARÇALAR

3D EKRAN KARTLARI, 56K MODEMLER,
CDROMLAR, DVDROMLAR, SES SİSTEMLERİ,
INTERNET PAKETLERİ,
SCANNERLAR, TV KARTLARI...

VE BİLGİSAYARLA İLGİLİ HER ŞEY

KOMPLE BİLGİSAYAR SİSTEMLERİ,
HER MARKA YAZICI,
YAZICI KARTUŞLARI,
BOŞ CDLER, HER ÇEŞİT KABLO...

KADIKÖY'DE TEK BİR ADRESTE...

SİPARİŞLERİNİZ TÜRKİYE'NİN HER YERİNE KARGO İLE 24 SAATTE TESLİM...

PlayStation kampanyası devam ediyor!

UYGAR ELEKTRONİK

BAŞÇAVUŞ SOK. YAZICIOĞLU İŞ HANI NO:28 (GİRİŞ KATI)
KADIKÖY/İSTANBUL TEL: (0216) 336 7354 - 338 0895

UNREAL TOURNAMENT

Emre ARIN
earin@kamernet.com

Bu ay ardı ardına gelen FPS'lerin bizce en güzeli Olan Unreal, yeni Mission Pack'iyle karşımızda!. Hemen belirtelim bu ayın en iyi FPS oyunu!

Evet. Yapabilirim. Tek yapmam gereken ağzımın sularını silip demin şahit olduğum inanılmaz olayları yazmak. Iiiingh! Hayır! Yapamayacağım! Tekrar hatırlamak beni çok korkutuyor. Ne?! Ekranda üç surat belirmeye başladı! Ne kadar da hin ve kötü niyetli bakıyorlar. Hayır bunlar onlar! Hayiiir! Bi tanesi aynen sefil bir tikiye benziyor. Hayır lütfen espri yapma! Diğeriyse o devasa vücuduyla üstüme geliyor! Ağzında bir haftadır yediği tonlarca yemeğin tüm kırıntıları var. Hayır öbürünün suratı tarife sığmayacak kadar midemi kaldırdı; traş olmuş ve iğrenç gözüküyor!. Hasta olsa gerek, sürekli sümüğü akıyo ve öksürüp küfrediyor! Hayır konuşmayın!

-Yazını yaz yoksa her türlü kendimce komik olduğunu düşündüğüm şakayı yapar, kendimi bile iğrendiririm...

-Yazını yaz yoksa seni yerim! Düşündüm de yazsan da yiyebilirim; ben acıktım...

-Yazını yaz yoksa seni xxxxxxx! Sonradaaa senin ben xxxxxx. Tamam mı xxxx suratlı! Xxxx kafalı! Yaaaz, yazını yaaaz...

Hayır hayır! HAYIIIIIII-

Bu kadar korkunç bir rüyadan sonra ne kadar ne yazabilirim açıkcası bilmiyorum. Hala olayların ağırlığının altında ezilmiş olan düşsel dünyanın etkisiyle, bilincim bir oraya bir buraya adeta güz rüzgarlarıyla salınan bir söğüt ağacının dalları gibi salınıyor. Maddesel dünyayla düşünsel dünya arasındaki çizgiler artık benim için bulanık. Şu anda Polat'tan kafama yediğim darbeyle öğreniyorum ki maddesel dünya insanın başını çok acıtıyormuş. O yüzden hemen maddesel maddesel yazıma geçiyorum (Tabii ki sizlere düşüncenin ölümsüzlüğünü hatırlatmadan edemiyorum ehe)...

THE SINGLEPLAYER GAME

Hepimiz biliyoruz ki şu zamanların en tutulan iki oyunu varsa onlar da stratejiler ve action oyunları. 3D teknolojisi action oyunlarını öyle bir uçurdu ki, eski adventurelar'ın artık esamesi bile okunmuyor. Size şöyle söyleyeyim iyi de oluyor! Çünkü bir bilgisayar oyunundaki en öneli etkenlerden biri de oyunun size tattıracağı sanal yaşamdır. Bunu da herhalde size bilgisayarınızn başında pinekleterek ya da basit ve tozlu grafik teknikleriyle hissettirecek değiller herhalde!

Sonuçta 3D oyunlar ve en başlarında da FPS'ler geliyor. Net ortamının yayılmasıyla single player oyun oynamak da yavaş yavaş tarihe karışırken, oyun firmaları artık her türlü multiplayer taklayı atıyorlar (mouse'un sağ tuşuyla ehihi).

İyi iyi onlar ata dursun biz seyrederiz. Bu ay sizlere tanıtacağım oyun, Zeban Abi'nin abuk subuk grafik hokbazlıkları arasında eğer başlığını okuyabildinizse Unreal Tournament. Sizlere şunu söyleyeyim, hatta gözünüze sokayım: **BENCE BU OYUN BU AY DERGİDEKİ EN İYİ ŞEY...**

Unreal'ı bilmeyenler için önce küçük bir özet. Bir kere benim elie geçmiş en iyi FPS'ydi kendisi (System Shock 2'yi FPS'den saymıyorum). Muhteşe grafikleri vardı ve kesinlikle zamanının güçlü bilgisayar konfigürasyonlarına ihtiyaç duymuyordu (Yani öyle Half Life gibi boş yere kapris yapmıyordu). Zaten motoru o kadar güzeldi ki ondan sonra bilmem ne kadar firma Unreal motoruyla 3D oyun yaptı. Atmosfer kesinlikle muhteşemdi ve oyun pek çok yeniliği de beraberinde getiriyordu (Harika silah çeşitleri, hedefleri kafasından vurup anında öldürmek, mükemmel ışıklandırma özellikleri, log sistemiyle az çok "hikaye de var" havasının verilmesi vs...). Sonra hemen arkasından Half Life çıkıp anlamsızca Unreal'ın unutulmasına sebep oldu (itiraz edenlerle bir ara

konuşuruz). Sonuçta Unreal kalbime taht kurmuş nadir oyunlardan biridir. Ve Unreal -hem de akıllara durgunluk verecek kadar iyi- geri döndü...

THE MULTIPLAYER GAME

Unreal Tournament neden bu kadar iyi? Yok yanlış oldu. Neden bu kadar olağanüstü. Neden herkes Unreal Tournament, en sıkı rakibi olan Quake 3 Arena'ya beş basar diyor (eheh Burak selamlar)!

Yani hepinizin de tahin ettiği üzere grafikler çok güzel, sesler desen keza öyle. Artık adamınızın tipini yüzüne kadar değiştirebiliyorsunuz, bir sürü seçeneğiniz var. Oyun boyunca birilerini öldürdüğünüzde sürekli alay edip, konuşuyorsunuz. Botlar da konuşmaya başlayacınca olay küfür yarışına bile dönüyor! Ayrıca müzikler gerçekten çok güzel ve gaza getirici. Neyse bunlar çok küçük ve gereksiz ayrıntılar bir multiplayer FPS için. Şimdi asıl bombalara gelelim...

Arenalar

Oyunda -sıkı durun, ama hakikaten sıkı durun- tam 50 değişik arena var! Evet yazıyla da tam ELLİ AYRI ARENADA katliamdan katliama koşuyoruz! Eh tahmin edeceğiniz gibi pek basit arenalar da değiller. Sayısız tasarımcı tarafından dizayn edilmiş olan arenaların her biri mükemmel dizayn edilmiş. Klasik uzay, yok kale, üs bölümlerine su altı, yok efendim gitekte olan bir tren gibi kategoriler de eklenmiş. Ayrıca grafik ve atmosfer severlere oyunun uzayda uçan gotik kalelerden, şehirlere kadar değişik mekanlarda geçtiğini de zevkle bildiririm...

Tabii her arena bir oyun çeşidine göre dizayn edilmiş. Fakat oyun çeşitlerinden önce diğer ayrıntıları inceleyelim (Kaymağını sona saklayalım...).

İstatistikler

Harika bir sistem getirmiş adamlar. Yeni bir oyuna başlarken oyun size eğer isterseniz özel bir istatistik tutuyor. Kaç kere hangi oyunları oynadınız, hangi server'da oynadınız, puanlarınız, fragler'iniz, galibiyetleriniz; kısacası herşeyi buradan görebiliyorsunuz. Hatta oynarkenki yüz ifadeleriniz ve kanınızdaki adrenalin seviyesi bile kaydediliyor (Yuh oha amma attım!). Ne gerek var bu kadar ayrıntıya diyenler derhal başka sayfalara geçsinler, çünkü asıl ayrıntıyı botlar kısmında görecekler...

Silahlar

Siz hala oyunlarda machinegun ve rocketlauncher kullanarak eğleniyor musunuz bilemiyorum ama ben kustum. Zaten Unreal diğer FPS'lerden çok daha farklı silahlarıyla da aklımı almıştı. Bir de silahlardaki "alternate fire" seçeneği ilk Unreal'da çıkmıştı. Unreal Tournament'taki silahların çoğu da Unreal'ın kendisidekilerle aynı ve mükemmel. Unreal'ı bilmeyenler için söylüyorum -ve şaşıyorum bilmeyen var mı diye- bu oyunda bir seferde altı tane roket atan rocketlauncherlar, biyolojik silahlar ve sniperlar var. Oyunda 13 ayrı silah var ve her birinin iki ateş modu olduğunu varsayarsak bu da 26 ayrı öldürme tekniği ve zevki demek oluyor. Göstereceği uzaklığı ayarlanabilir sniper dürbünleri, iki tabancayı aynı anda kullanabilme gibi nefis ayrıntıların yanında bir de şöyle mükemmel bir silah var: Redeemer adında bir kıyamet silahı vari alet korkunç güçlü ve geniş alanda etkili bir roket atıyor. Alternate fire'ında ise görüntü ekranı roket kamerasına geçiyor ve roketi bir yere çarpmadığınız sürece istediğiniz kadar etrafta dolaştırabiliyorsunuz. Pek işlevli bir silah değil fakat bu kadar nefis bir keyif daha önce hiçbir multiplayer oyunda yaşanmamıştı. Bilmem anlatabildim mi...

Bu arada silahlarla ilgili her türlü bilgiyi Weapons bölümünden öğrenebilirsiniz...

Oyun Çeşitleri

İşte Unreal Tournament'i dalında yıkılmaz kılan ikinci kısım. Alın ayrıntılar:

-Deathmatch: 24 harita. Bildiğimiz deathmatch. Her haritanın kaç oyuncuyla oynanması gerektiği zaten yazıyor. Eğer gerekenden az sayıda oyuncu olursa alanda kayboluyorsunuz. Eksik oyuncu sayısını Bots bölümündeki Minimum Players'dan ayarlayabilirsiniz. Burada yazan sayı kadar oyuncu oyuna dahil olana kadar boş yerleri botlar dolduracaktır(Yani 10 yazarsanız ve iki kişi oynuyorsanız, kalan sekiz kişi bot olacaktır). Bu menü her oyun çeşidi için geçerli...

-Team Deathmatch: Yukarıdaki haritaların aynısı. Ne olduğunu zaten biliyorsunuz. Fakat güzel olan şu ki sizin grubunuzda da, rakip takımda da botlar olabiliyor.

-Assault: Kesinlikle UT'nin en güzel oyun tarzı. Takımlar belirleniyor ve takımlardan biri üssü korurken, diğer takım üssü işgal etmeye çalışıyor. Bütün bunların hepsi beş dakika civarında olmalı. Fakat bir üssün işgali sadece üsse girmekle bitmiyor. Üsteki kilit mekanizmaları harekete geçirerek rakiplerinizi yenebiliyorsunuz. İşte botlar'ın asıl marifetleri asıl burada ortaya çıkıyor. Sizinle birlikte bariz bir takım oyunu çıkartıyorlar. Fakat oyun götüren yine de aslında siz oluyorsunuz.

Assault'un 7 haritası var ve hakikaten çok güzeller. Benim favorim takımınızla birlikte helikopterden hızla gitmekte olan trene atlayıp, treni ele geçirdiğiniz görev. Bir başka haritaysa su altındaki bir üsse yüzerek gitmenizi gerektiriyor. Genelde savunan takımın otomatik savunma sistemleri de oluyor ve savaş alanı toplarla, roketlerle daha da bir şenleniyor. Bu oyun tarzında adam öldürmek o kadar da önemli değil ama yine de size puan kazandırıyor...

-Domination: Bu da ilk defa denenen bir oyun tarzı. Bir alandaki belli kilit noktalara hakim olmaya dayanıyor. O bölgelere hakim olduğunuz sürece puanınız sürekli olarak artıyor ve belirlenen süre içinde en fazla puan kazanan takım oyunu alıyor. Ayrıca bir noktayı ele geçiren kişi ne kadar uzun süre orayı ele geçirtmemişse bireysel olarak da o kadar çok puan alıyor. 10 harita sizleri bekliyor...

-Capture the Flag: Bildiğimiz Capture the Flag 9 ayrı haritada oynanıyor. Bilmeyenlere bilgi: Rakip takımın üssündeki bayrağı çalıp kendi üssünüzdeki capture noktasına yerleştiriyorsunuz. Onlar da size aynısını yapıyorlar, şerefsizler!..

-Last Man Standing: Deathmatch'teki 24 harita yine karşımızda. Bunu ilk Alien vs. Predator'da görüştüm ve çok da keyifli bir oyun tarzıdır. İkiden fazla kişiyle oynanan bir oyun tarzı olan last man standing'de bir kişi rakip, kalan herkes dost oluyor. Dost olanlar rakibi öldürmeye çalışıyorlar, rakip de dostları. Rakibin öldürdüğü herkes rakipten yana oluyor ve en son kalan dost kişi en fazla puanı yapıyor. Yani iyi adamların sayısı sürekli azalıyor; ta ki herkes kötü adamalara geçene kadar...

Ayrıca her oyunda Mutators seçeeğine girerek arena üzerinde küçük değişiklikler yapmanız da mümkün. Mutatorlar arasında yer çekimini azaltmak, arenadaki silahları sadece belli çeşitlerle sınırlandırmak veya oyuncuların çok yüksek mesafelere zıplayabilmesini sağlamak mümkün. Bu menü sayesinde oyun tarzlarının çeşitliliği büyük bir ölçüde artmış oluyor.

Ha bir de oyunun Single Player'ı da var. Uyduruk bir senaryoyla oyna girip, çeşitli arenalarda, çeşitli oyun tarzlarında bot dövüyorsunuz. Yani sırf bulunsun, millet evinde de, nete bağlanmadan oyanayabilsin diye yapılmış bir sistem. Bariz bir şekilde adamlar şişirmişler...

Pek sevgili editörümün bana ayırmış olduğu kelime limitlerini çoktan aştı ve gazabından korkuyorum. Son olarak şunları söyleyebilirim. Unreal Tournament kesinlikle şimdiye kadar çıkmış en iyi multiplayer FPS. Mükemmelden daha iyi. En yakın Quake 3'e sadece grafikte ve ihtiyaç duyduğu makina konfigürasyonunun biraz abartılı olmasından dolayı yeniliyor. Fakat millet grafiklere önem veriyor olsa zaten hala Quake 1 ve 2 oynuyor olmazdı. Sonçta FPS oynayan herkes bu oyunu mutlaka görmeli. Aslında sizlere multiplayer FPS'leri karşılaştırmalı olarak anlatacaktım ama malesef yer namına birşey kalmadı. Bu arada Geçit FRP ve Internet Cafe'ye, bana Unreal Tournament'i oynayabilme imkanını sağladıkları için çok teşekkür ederim. Ve bu teşekkürle de yazımı bitiririm. Bitti işte.

UNREAL BOT'LARI...

Unreal Tournament'ı zirveye taşıyan özelliklerden biri. Unreal'ın kendisinde de ilk defa Unreal'da olmak üzere botlar vardı ve tek başınızayken bile botlarla savaşabiliyordunuz. Hatta botlar hakikaten iyi savaşıyorlardı. Bu arada bilmeyenler için kısa bilgi: Botlar yapay zekaya sahip dost veya rakipler... Buradaki botlar'a yapayzeka sahibi demek bana ayıp geliyor, çünkü kendisi bile kabul etti bu oyundaki botlar Burçak'tan zeki(En azından paranoyak değiller ehe). Gerçekten inanılmaz numaralar yapıyorlar ve eğer ki zorluk seviyesi "godlike" filansa geldiklerini bile göremiyorsunuz. Başka hiçbir oyunda bir bot'un koşarken arada bir de arkasına dönüp gidiş yolunu kontrol ettiğini görmemiştim. Yani takım arkadaşım bot benden daha iyi taktik zekasına sahipti...

Fakat botlar'ın asıl güzelliği ayarlanabilir ve interaktivite yeteneğine sahip olmaları. Şöyleki 32 ayrı bot' istediğiniz gibi şekillendirebiliyorsunuz. Ne kadar iyi nişancı olacaklarını, algılarının keskinliğini, favori silahlarını, ne kadar çok strafe kullanacaklarını, bazı oyuncular gibi sık sık zıplayıp zıplamayacaklarını ve savaşta hangi taktiklerle savaşacağını siz belirliyorsunuz. Bot siz isterseniz kaçak, isterseniz kudurmuş bir şekilde dövüşüyor. Hatta vallahi yalan söylemiyorum, ne kadar soteci bi herif olduğunu bile ayarlayabiliyorsunuz (Vallahi doğru ya. Sotecilik seçeneği var oyunda!). Kısacası yok böyle birşey arkadaşlar! Her seferinde yeni bir oyun sizi bekliyor olacak. Hatta şöyle söyleyeyim oyun çeşitlerine göre takımınızdaki botlar'ın kimi hareket adamı olurken kimi sizi koruyacak. Ayrıca takım oyunlarında botlar'ınız "I'm in position", "I'm under heavy fire!", "Incoming!" gibi sözlerle sizleri durumlarından ve genel olarak oyunun durumundan haberdar edecekler.

1 CD

FİRMA: GT Interactive
TÜR: FPS
SİSTEM: PII 233 64 Mb Ram/ 100 Mb HD/ Win 95-98/ 3D Accelerator

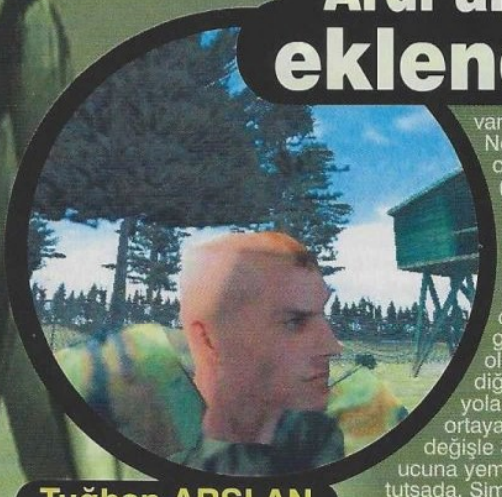
Bu ayın ve yılın hatta milenyumun en iyi FPS'si. Tek kusuru iyi bir makina istemesi. E o kadar kusur kadı kızında da olur. Alınması şart! Türkiye Distribütörü: Ersan Games tel: 0212 290 24 90

% 100

SPEC

Ardı ardına çıkan Tactical eklendi: SpecOps2

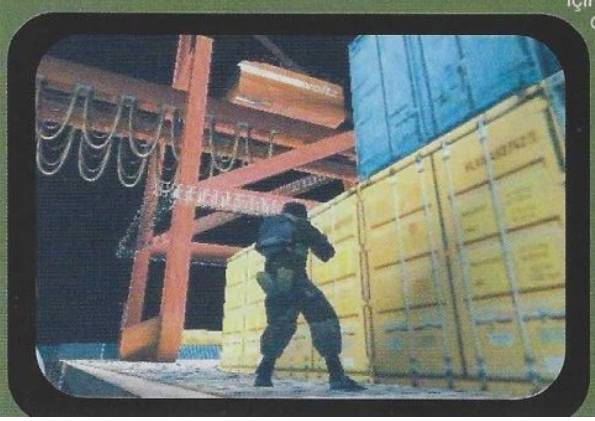
Eğer biz bugün Rogue Spear gibi SWAT 3 gibi Delta Force gibi hatta ve hatta Grim Fandango gibi Tactical Strategy'ler (haniymiş sazanlarım?) oynayabiliyorsak, bunu öncelikle klavyemize sonrada Zombie Studios'un 1.5 - 2 sene önce çıkardığı Spec Ops oyununa borçluyuz. Zombie, Spec Ops ile yeni bir karma oyun türünün ilk adımını atmıştı. Ancak sanırım adımını yanlış ayağıyla atmış (muhtemelen Sol) olacak ki oyun Taş Devrindeki Ampul gibi karşılandı. Aslında Kondansatör diyecektim ama başımda sayaç gibi kelimelerimi hatta virgüllerimi sayan ve eli sürekli Ctrl + X de duran bir Zebani olduğu için harfleri mümkün olduğunca ekonomik kullanmamda fayda var. Yoksa ben istemezmiyim kondansatör demeyi arkadaşlar. :) Neyse nediyordum, ha evet Ampul. Hatta Ampu, hatta Amp. Evet evet Amp. (Zeboş'un RTÜK özelliğide varmı acaba? Windows'da kısayol tuşu yok ama)



Tuğhan ARSLAN
tarslan@kamernet.com

Neyse dediğim gibi Spec Ops çok orjinal bir oyun olmasına rağmen mühteviyatında çok fazla böcek (Bug) barındırmasından, ve gıcık kontrol sisteminden dolayı (birde o dönemde 3Dfx siz zor çalışıyordu utanmaz) tek başına orjinalliği ile CD dolu çekmecelerin en arka köşelerine atıldı. Hatta bazen çekmecemi açınca "Ben orjinalim beni oyna!" diye bir ses geliyor diyeceğim, sizde bana deli diyeceksiniz. Sonra bende her delinin yaptığı gibi bir albüm çıkarıp ana haber bültenlerine konuk olacağım falan. Neyse oyun pek tutmadı ancak bu diğer firmalara yepyeni fikirler kazandırdı ve bu fikirden yola çıkarak Rainbow Six gibi pek çok güzel oyun ortaya çıktı ve halada çıkmaya devam ediyor. Bir başka değişle Spec Ops balık tutmak için oltayı buldu ancak ucuna yem takmayı unuttu denemilir hen ne kadar 19 kelime tutsada. Şimdi aslında yazının girişine "Türünün Babası Geri Döndü" gibi bir başlık yazıp Spec Ops 2'nin Rogue Spear'dan hatta SWAT 3'den daha iyi olduğunu söyleyerek yazıya girmek isterdim ancak durum öyle değil. Birkere o orjinal fikirlere imza atan mükemmel atmosferli oyun gitmiş, yerine Delta Force'a benzemeye çalışan taklitin takliti bir oyun gelmiş. Ancak çok beğendiğim yönleride yok değil. Şimdi dilerseniz önümüzdeki binlerce kelime boyunca editörüyle iyi anlaşan yazar taklidi yaparak Spec Ops 2'de beğendiğim ve beğenmediğim hatta kıl olduğum yönlerine bir bakalım inceleyelim irdeleyelim.

Öncelikle oyun daha siz ikonuna çift tıklamanızla birlikte kıllıklar serisine başlıyor. Hala anlayamadığım bir nedenden dolayı oyunu her açtığınızda acaba içinde disket varmı diye disket sürücüsünü kontrol ediyor. Programcılar ellerinden geleni ardlarına koymamışlar yani. Ve tüm programcılık bilgilerini içi boş bir disket sürücüsünden gelen "Dart... Zart!" sesine yoğunlaştırmışlar. Neyse diyoruz ve geçiyoruz menülerin gıcık dünyasına. Menü ekranının dizaynı 5 yaşında bir çocuğun yaptığı Internet Sayfası gibi. Tabii bu 5 rakamı opsiyonel olduğu için ona bir şey



OPS 2

Combat oyunlarına bir yenisi daha Gerçekçiliğiyle övünen SpecOps 2 bakalım bu iddiasında ne kadar gerçekçi

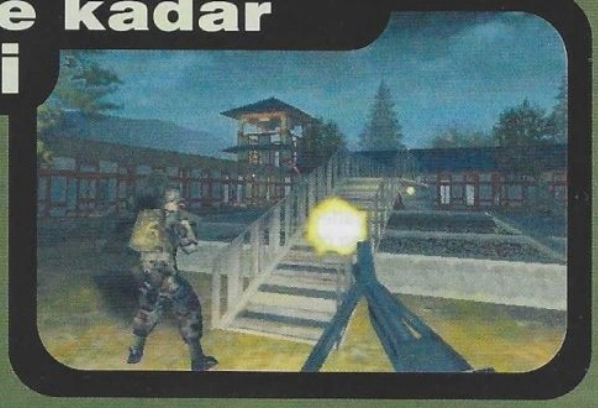
demiyorum. Şimdi geçelim buraları ve direk oyuna girelim. Silah seçimini yaptığımız ekran gayet güzel. Yani silahlar güzel demek istedim. Spec Ops 2'de her biri birbirinden farklı 19 silah var. Bir başka değişle Spec Ops 2'nin muhteviyatında 19 adet silah mevcut da diyebiliriz. Ayrıca Zombie Studios çalışanları yine üşenmemişler ve bütün silahların gerçek ses efektlerini tek tek kaydedip oyuna geçirmişler. Bu sayede oyuna daha bir gerçekçilik sağlamışlar. Aferin iyi yapmışlar, taktir ettim yani. Bu arada duyduğuma göre ses kayıtları sırasında 3 kişi bacağından vurulmuş. (uydurdum) Neyse silah seçimini yaptıktan sonra yanımıza taşıyabileceğimiz kadar El Bombası C4 Patlayıcı Extra Kurşun bezelye konservesi Kızılay çadırı vs gibi gerekli eşyaları toplayıp Rambo gibi göreve çıkabiliriz. Oyuna başladığınızda grafiklerin öyle çok ahım şahım olmadığını ancak yinede güzel olduğunu göreceksiniz. Özelliklede Delta Force 2 ile kıyaslarsak gayet güzel grafikler. Oyundaki patlama efektlerini gerçekten çok beğendim. Etrafa saçılan kıvılcımlar çok hoş. Bütün bunlar Zombie Studios'un kendi geliştirdiği yeni Viper oyun motoru sayesinde olmuş. Bu arada aldığım haberlere göre Spec Ops 3 2000 yılının üçüncü çeyreğinde çıkacakmış. Tabii bulmuşlar motoru sömürecekler iyice. Bunun dışında dediklerine göre (ki iyiki belirtmişler yoksa anlayamayacaktık) oyundaki tüm hareketler animasyonlar gerçek Green Beret lerden Motion Capture tekniği ile oyuna aktarılmış. Yani hiç Motion Capture görmemiş olsam belki çok güzel gelebilirdi ancak hareketler daha çok yapay gibi geldi bana bilemiyorum. (iyiki belirtmişler dedim ya) Vurulma hareketleri yere düşüşler falan biraz saçma yapılmış. Adamlar bazen yere düşünce yaprak gibi kayıyorlar. Acaba vurulmalardaki Motion Capture de gerçekçi olsun diye adamları tek tek vurdularmı merak ediyorum. Ancak itiraf etmek lazım hareket kabiliyeti olarak kontrolümüzdeki komando çok yetenekli. Spec Ops 2'de tıpkı Delta Force'da olduğu gibi üç duruş modu bulunuyor. (ciddi, karizmatik, ve salak) Bunları Yere Yat Kalk tuşları ile dikil eğil ve yat sürün olarak belirliyorsunuz. Ayrıca komandomuzun oyuna zevk katan bazı hareketleri de yok değil. Kaymak kaykılmak yengeç gibi yan yan koşmak bunlar her gün yaptığımız doğal hareketler. Asıl çoğu kişinin bu tür oyunlarda eksikliğini duyduğu bir hareket vardır mesela, yuvarlanmak. Yerde yuvarlanırken düşmanı taramak çok büyük bir zevktir. Bu hareketi Spec Ops 2'de doya doya yapabileceğinize emin olabilirsiniz. Hatta gideceğiniz yere yuvarlanarak bile gidebilirsiniz yani.(yuppiii) Oyunda bu şekilde yuvarlanırken birini avlamanın verdiği hazzı ise size anlatamam. Hele birde bunu Multiplayer oynarken yaparsanız yolda yürüyüşünüz bile değişebilir yani. Bu arada hazır konuyu Multiplayer'a getirmişken biraz Multiplayerdan bahsedeyim. Zaten bu tür oyunlar artık Single Player dan çok Multiplayer için alınıyor. Açıkçası bende Spec Ops 2'yi Single Player olarak pekte fazla oynamadım. Çünkü hiçte bir SWAT 3 gibi iç açıcı zevkli görevler yok. Bu yüzdende Spec Ops 2'nin de en beğendiğim özelliği Multiplayer seçeneği. Yani bu tür oyunları Internet üzerinden Multi olarak dünyanın bir ucundaki insanlarla oynamak apayrı bir şey. Bu anlatılmaz yaşanır gerçekten mutlaka bir kere denemelisiniz. Bilemiyorum belki bilgisayara karşı oynarken çok daha artistik estetik hareketler yaparak bilgisayar kontrolündeki düşmanı öldürüyoruz. Ama Internet den çok salakça da oynasa yabancı birini vurmak daha bir zevk veriyor insana. "Hülen oturduğum yerden çocuğun oyununu mahvettim bee!" diye kendinizle bir an gurur duyuyorsunuz. Neyse. Ayrıca Spec Ops 2'yi Multiplayer oynamak çok kolay. Oyunun direk kendi Multiplayer Serverları var, üstelik çokta hızlı server'lar. Buralara bağlanıp rahat rahat Multi oynayabilirsiniz. Ancak belkide oyunun bu konuda en büyük eksisi oyuncu eksikliği. Yani sanırım oyun pek satmadı heh heh. Mesela Rogue Spear'ı Internetten oynamaya kalktığınızda her halükarda oynayacak yüzlerce koyun bulabiliyorduk. Spec Ops 2'de ise oyunun kendi serveri olduğu halde şimdiye kadar en fazla 15-20 kişi online olarak görme şerefine nail oldum. Onlarda kendi çaplarında her biri ayrı ayrı odalarda bekliyorlardı zaten. Ama eğer ki doğru dürüst (uzun boylu sarışın mavi gözlü falan)6-7 kişiyi bulursanız çok zevkli dakikalar geçireceğinize eminim. Multiplayer haritalarının da dizaynları gayet eğlenceli. Özellikle Tayvan haritaları ormanlık ağaçlık alanlarda geçiyor ve bu şekilde ağaçların çalılıkların arasına gizlenmek tepelere tırmanıp aşağı yuvarlanmak oyunu çok zevkli yapıyor. Tabii çalıları siper olarak kullanmayı düşünmüyorsunuzdur umarım. Onun yerine etraftaki variller birkaç tutam ota göre çok daha iyi siper olarak kullanılabilir. Bu arada yazının sonlarına gelirken biraz oyun hakkında tavsiyeler vermek ve yazı boyunca gizlediğim gerçekleri gün ışığına çıkarmayı istiyorum. Ne zamandır yapmıyordum içimden geldi :)

1- Açıklık alanlarda sap gibi durmayın, yada illa duracağım ben sapım diyorsanız bari eğilin de sizi zor görsünler.

2- Kara basmayın iz olur, mümkünse havadan yürüyün. İzler uzun süre yerde kalıyor, ayak izlerini takip ederek düşmanları bulabilirsiniz. Ama izleri takip ediyorum diye de düşmanın dibine gelene kadar kafayı yerden kaldırmamazlık etmeyin. Benim gibi diyeceğim ama benim dibine geldiğim düşmanın şansa arkası dönüktü heh heh.

3- Düşmanların neresinden vurduğunuz nasıl olsa çoğunlukla taradığınız için pek önemli değil. Kafasından vuracağım diye şekilden şekile girmenize gerek yok.

4- Sniper modundayken koşmayın, oyun sapıtıyor.



5- Ottan siper Zeboş dan Stoper olmaz unutmayın.

6- Oyunun silahlarının ses kayıtları sırasında 3 kişinin vurulduğu yalandı. Aslında 4 kişiydi.

7- Zeboşun eli aslında CTRL + X de değil, sürekli CTRL + ALT + DEL de durmaktadır.

Evet arkadaşlar, bu konulara da açıklık getirdikten sonra yazının son satırını yazmak istiyorum. Doğrusu Spec Ops 2 öyle bir Rogue Spear bir SWAT 3 ile boy ölçüşecek bir oyun değil. Nereden baksanız bir 50 cm fark var diyorum ki gıcık espriler serisine yeni bir halka eklensin. Belki Delta Force 2 ile bir nebze boy ölçüşebilir. Hatta bazı artıları bile olabilir. Neyse, sonuçta Spec Ops 2 kötü bir oyun değil. Alırsanız dizinizi dövmezsiniz. Ha bu arada, dikkat ederseniz yazıda hiç Millennium kelimesi kullanmamışım. Ondanda eksik kalmayalım. Son Millennium kelimesinide Zeboş'a itaf ediyorum.

1 CD

FİRMA: Ripcord Games
TÜR: Tactical Combat
SİSTEM: P200 32 Mb Ram/ 150 Mb HD/ Win 95-98/ 3D Accelerator

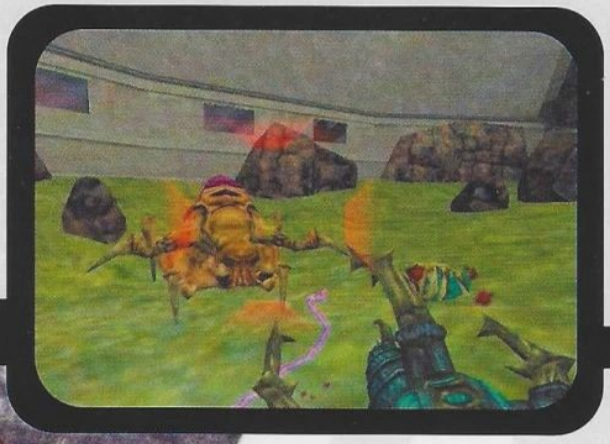
Her ay bir veya iki tane çıkan Tctical Combat oyunlarında SpecOps II en gerçekçisi gibi görünüyor. Oldukça zevk alacağınız kesin de oyunu alacağınız kesin mi? (ne dedim ki ben şimdi?)

% 85

HALF LIFE
OPPOSING FORCE

İlki oyun dünyasında yankılar yaratmıştı. Konusuyla, atmosferiyle, oynanışıyla ama özellikle yapay zekasıyla. Half Life maceranız henüz bitmedi!

Emre ARIN
earin@kamernet.com



Geçen gün Kamer ahalisi olarak deliler gibi Quake 3 Arena oynuyorduk. Bu arada pek sevgili editörümüz sürekli olarak birbirinden seviyeli ve insanı derin düşüncelere sürükleyecek kadar şok edici beyanlarla insanları bezdirmeye çalışıyordu. Ben o sırada büyük patron Meg'in kafasını roketle patlatmakta olduğumdan pek dikkat edememişim Zeboş abinin dediklerine. Oyundan kalkınca –ki bu sırada altı kişinin arasında nasıl ikinci olurum diyerek kendimi yerken için için- fark ettim ki pek zeki (!!!) Zaban bey FPS'lerin iğrenç oyunlar olduğunu, 3D oyunların tek güzel getirisinin 3D grafikler olduğunu felan söyleyerek, oyunumuza laf atıyormuş. Kendisine FPS'lerin oyunların gelmesi gerektiği ve hatta eninde sonunda gelecekleri son nokta olduğunu söylediğimde de tahmin edersiniz ki ağzından bal damlayarak, azami dikkat ve nezaket göstererek bana yanlış düşündüğümü söyledi. Fakat her niyeyse bu sırada herkes kulaklarını tıkamıştı. Sonra düşünüm de editörüme zaten Allah vurmuştu. Ben de üstüne gidersem, ben de vurur, ezer ve onun sefil halini gözler önüne serersem kendi muhteşemliğimi kirletmiş olurum. İçimde yeşeren merhamet duygularıyla klavyemin başına oturdum ve siz pek değerli okuyucu arkadaşlarıma yaralı olayım dedim. Buyrun başlayalım ayın en güsel oyunlarından birini irdelemeye...

System Shock 2'den sonra şöyle ağız tadıyla oynanabilecek bir singleplayer FPS gelmeyeli bayağı olmuştu ki emektar firma Sierra bizleri Half-Life Opfor'u çıkartarak sevindirdi. Hepinizin bildiği üzere Half-Life ilk çıktığında sadece FPS'de değil tüm oyunlar arasında büyük bir ses çıkardı ve FPS'lerle hiç işi olmayan insanların bile aklında yer edindi. Half-Life'ı bu kadar iyi kılan neydi peki? Hiç kuşkusuz mükemmel grafiklerinin büyük bir payı vardı. Ayrıca

diğer FPS'lerde yoksun olan kaliteli ve sürükleyici kurgu bu oyunda oldukça yoğundu. Oyun sürekli olarak sizi diken üstünde tutmayı amaçlanarak hazırlanmıştı. Ayrıca Half-Life sadece basit bir dekman dekman oyunundan öte kendine has "ortam mücadeleleri"yle FPS'lere yeni bir tat getirmişti...

Açıkcası bu öğelerin aslında pek azının gerçekten kaliteli ve ilgi çekici bir şekilde verildiğini düşünüyorum. Bir kere Half-Life'ın motoru malesef o kadar da iyi değil. Motorun dandikliği ve yarattığı komik durumlar özellikle de multiplayer oyunlarda fazlasıyla ortaya çıkıyordu. Ayrıca her ne kadar süper grafiklere de sahip olsa oyun inanılmaz iyi konfigürasyona sahip makinalara

ihtiyaç duyan kaprisli bir programlama hatasıydı. Fakat şunu da kabul etmek lazım ki Half-Life yapay zekada bir devrim yaptı. Hala herkes oyundaki askerlerin ne kadar iyi savaştığını anlatıp duruyor etrafta...

Sonuçta Half-Life, Opfor'la yine karşımızda. Peki yeni neler var, eskiden neler kalmış, neler değişmiş? Birincisi Opfor yeni bir oyun değil, bir mission pack; yani orjinal Half-Life'ınız olmadan bu oyunu oynamanız mümkün değil. Opfor'un cd'sinden ayrıca bir de yine Half-Life'ın tasarımcıları Valve tarfından yapılmış Team Fortress adlı multiplayer FPS çıkıyor. Bu arada Half-Life'ın motorunu kullanan Team Fortress'I multiplayer oyunlarda yeni bir tad arayan herkese tavsiye ederim. Haritalar güzel dizayn edilmemiş olsalar da, değişik karakter sınıfları ve yeni oyun çeşitleriyle Team Fortress bence bakılmaya değer bir oyun. Bu arada siz asıl Team Fortress 2'yi bekleyin; gözlerinize inanamayacaksınız...

Opfor'da bu sefer bir askeriz. Yani evet Half-Life'ta bizi üzen asker timlerine üye özel eğitimli bir komandoyuz. Görevimizde buradki bilimadamlarını susturmak ve onların en önde gideni, Gordon Freeman adında bir iti el bombasının sıcak karşılamasıyla tanıştırmak!

Oyunumuz kesinlikle çok iyi ve etkileyici bir başlangıca sahip. Takımımızla birlikte Black Mesa Araştırma Merkezine sohbet ederekten giderken helikopterimiz uzaylılar tarafından düşürülüyor ve biz kendimizi hareketin tam ortasında buluyoruz. Takımımızdaki herkes ölüyor ve uzaylılar heryerde vıcık vıcık dolanıyorlar. Tahmin edeceğiniz gibi bu noktada hem Gordon Freeman'ı mutsuz etmeli hem de uzaylıların canını yakmalıyız. Çok kahramanız ya her halta yetişeceğiz...

VURMAYIIIIIIN!

Gerçekten çok keyifli bir girişle oyuna dalıyoruz. Oyun sizi hemen asker oynamaya ısındırıveriyor. Silahsız ve sefil olaya giriyoruz. Etrafta zavallı bilim adamları onları uzaylılardan kurtarmaya geldiğimizi sanaraktan saf saf size yardım filan ediyorlar. Opfor'da ileride bahsedeceğim örneklerle daha iyi anlayacağınız üzere diğer karakterler büyük önem taşıyorlar ve diğer insanların ölmesi genelde oldukça üzücü sonuçlara, hatta oyunun bitmesine dahi sebep oluyor...

Daha oyunun en başında meydana gelen felaketlerle anlıyorsunuz ki hayat zor ve tehlikeli. Kendinize hemen yaşamayı kolaylaştırıcı ekipmanlar buluyorsunuz ki hemen bunları sıralıyalım (Yani Opfor'la gelen yeni silahları):

-İngiliz Anahtarı: Yavaş ama iyi oturtuyor.

-Kama: Yani ben bu silahı bu kadar hızlı kullanan birisini inşallah ara sokakta filan görmem!

-Desert Eagle: Süper, olağanüstü, muhteşem tabanca. Veya öyleymiş gibi gözüküyor. Çünkü bir vurdu mu maşallah geriye hiçbirşey kalmıyor. Alternate fire'ı laser sight'ı açıp kapatıyor. Shotgun'ın menzili dışındaki her hedef için ideal silah...

-Sniper Rifle: Oh beah en sonunda o komik crossbow'dan kurtulduk da, adam gibi bir dürbünlü tüfekle acı veriyoruz. Bir vurdumu pir vuruyor, geriye bişeycikler kalmıyor. Alternate fire'ı tabii ki dürbünü aktif ediyor...

-Spore Launcher: Opfor'un bir özelliği de silahınızı okşadığınız yegane FPS olması. Çünkü Spore Launcher arada bir mırlıyor ve siz de başını filan okşayıp susturuyorsunuz! Neyse silahımız spor topları püskerek rakiplerinize anormal hasarlar veriyor. Alternate Fire'I ise sdpor toplarının tenis topu gibi sekerek gitmesini sağlıyor. Hakikaten çok güçlü bir silah olmuş bu arada...

-Elektrink Silahı: Kesinlikle adını bilmediğim bu silah yıldırımlar atarak düşmanlara küçük hasarlar veriyor. Ayrıca kendi kendine şarj oluyor. Fakat sık da ateş etsei güçsüz ve çabuk tükenen bir silah olmasından dolayı bir hayli işlevsiz. Yine uzaylı marifeti bir silah, hatta bir böcek!

-Dimension Disruptor: Quake'in BFG'si gibi bir silah işte. Fakat o kadar abartılı ve geniş alanda etkili hasarlara yol açmıyor. Alternate Fire'I bir hayli ilginç: Sizi uzaylıların boyutuna gönderiyor! Nasıl ve niye demeden önce oyunu oynayıp bi görün...

Tüm bu yeni silahların yanına bir de şu Quake'de ortaya çıkmış olan kanca var fakat biraz değişik. Hani Half-Life'da tavanda duran, metrelerce uzunluktaki dillerini yere sarkıtarak insanları kendilerine çekip yiyen yaratıklar vardı ya; işte bilim adamları o yaratığı alıp silah-alet arası birşey yapmışlar. Organik maddelere yapışıp hedefin büyüklüğüne göre ya hedefi size, ya da sizi hedefe çekiyor. Aslında canlılara çok az da olsa hasar veren bu yaratığı siz, daha çok duvarlardaki yeşil yosunsu bölgelere yapışarak normalde ulaşamadığınız yerlere gitmek için kullanacaksınız...

Silahlar ve araçlar bu kadr. Açıkcası çok orjinal birşey de yok aralarında ama yine de çeşitliliğin artması ve yenilik oyunu daha zevkli kılmış...

NASIL OYUN BU BEEE!

Oyun tarzına gelince. Atmosfer oyunda oldukça iyi korunmuş. Sürekli olarak etrafta koşuşturup düşmanları yarmıyorsunuz. Half-Life'taki gibi sıkıcı ve saçma sapan atlama, hoplama, zıplama aksiyonları yerini daha fazla zeka gerektiren yaratıcı "yol bulma" mücadelelerine bırakmış. Fakat itiraf etmeliyim ki bazı bölümlerde "ben ne zaman düşamları vurmaya başlayacağım ulaaan!!" diye yırtınmadım da değil. Bazı arkadaşları oyunu puzzlelar'ın içinde fazlaca boğulmuş bulabilirler...

Opfor'daki düşmanlarınız yine çoğunlukla uzaylılar. Dört yeni uzaylı tipi de oyuna katılmış ve grafik tasarımları da oldukça güzel. Açıkcası Half-Life'taki uzaylıların görünüşleri hem çok kötü, hem de komikti; Opfor'da daha iyi yapılmışlar. Fakat yine de inatla savunuyorum ki rakiplerimiz sadece insanlar olsaydı oyun çok daha keyifli olurdu. Uzaylılarla savaşmak bence oldukça patlak ve başarısız bir fikir. Allah'tan oyunun ilerilerinde assassinler'le savaşıyorsunuz da adama gibi mücadeleye tanık olabiliyorsunuz...

Fakat benim Opfor'da en keyif aldığım nokta diğer askerlerle birlikte savaşma şansımızın olması. İlerleyen bölümlerde birliklerden geriye kalan askerlerle timler oluşturup, düşmanlarınızı birlikte paralıyorsunuz. Fakat adamlarınızın sağlığı tamamen yine sizi kabiliyetinize dayanıyor. Bazı yerlerde hızlı hareket edip, sıkışmış olan adamlara acele yardım etmeniz gerekiyor; yoksa çok çabuk heba oluveriyorlar...

Ayrıca takım arkadaşlarınız sadece savaşmakla kalmıyorlar. Teknisyen askerler kapıları eriterek açıyorlar ve medicler diğer askerleri iyileştiriyorlar. Bu yüzden bazı kilit askerleri kaybederseniz oyun sizin için çabuk bitiyor...

Yalnız Opfor'da beni kusturan iki nokta vardı. İlki uzay bölümlerinin burada da olması. İkincisiyse oyun sonu canavarının olması ve bu canavarın sadece bilmemneresinden vurularak öldürülebilmesiydi. Yani bu adamlar ne zaman on seneden beri kullanılan bölüm sonu canavarı olayından bezeceklar yahu! Yetti be artık onun şurasından vur ki böyle olsun, bunun burnunu çek ki patlasın! İğrendim, gına geldi!

Son olarak şöyle bir gözden geçirirsek Half-Life Opposing Force, kısa süren, programlaması daha iyi yapılmış zevkli bir oyun. Açıkcası ben Half-Life'ı hiç sevmemiştim ve çoğu yerinde çok sıkılmıştım. Fakat Opfor beni sürekli eğlendirmeyi başardı. Tüm FPS severlere tavsiye edilir. Bundan sonra her bilgisayarda FPS oynanması dileğiyle hepinize hoşçakalın...

1 CD

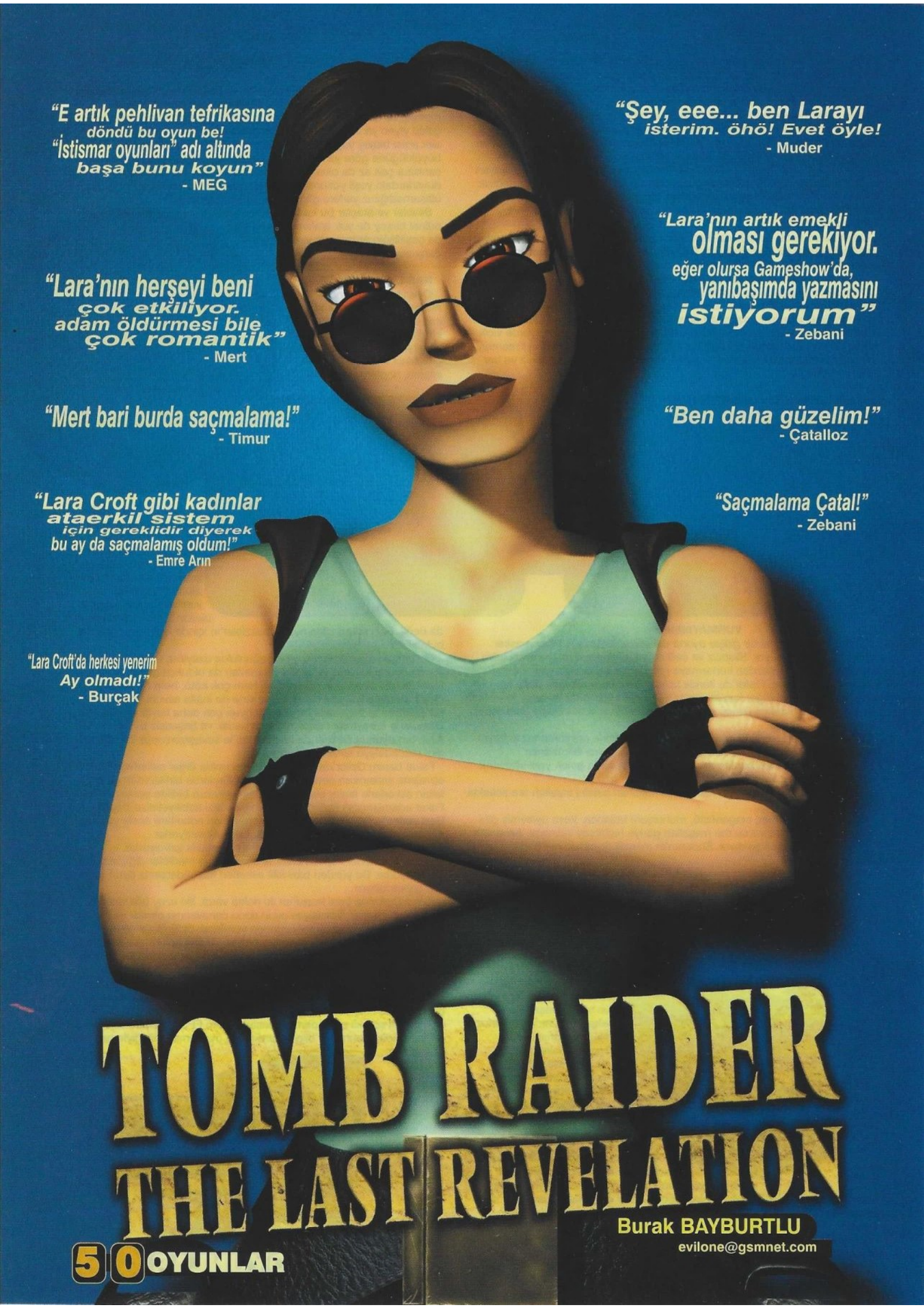
FİRMA: Sierra

TÜR: FPS

SİSTEM: P166 32 Mb Ram/ 400 Mb HD/ Win 95-98/ 3D Accelerator

Birincisi gibi gayet güzel. Üstelik bazı hatalarda düzeltilmiş. Bu ayki FPS'ler içinde almanız gereken 3. oyun (ilki Unreal, diğeri Quake3).

% 88


"E artık pehlivan tefrikasına döndü bu oyun be! "İstismar oyunları" adı altında başa bunu koyun"
- MEG
"Şey, eee... ben Larayı isterim. öhö! Evet öyle!
- Muder
"Lara'nın artık emekli olması gerekiyor. eğer olursa Gameshow'da, yanıbaşımda yazmasını istiyorum"
- Zebani
"Lara'nın herşeyi beni çok etkiliyor. adam öldürmesi bile çok romantik"
- Mert
"Mert bari burda saçmalama!"
- Timur
"Ben daha güzelim!"
- Çatalloz
"Lara Croft gibi kadınlar ataerkil sistem için gereklidir diyerek bu ay da saçmalamış oldum!"
- Emre Arın
"Saçmalama Çatal!"
- Zebani
"Lara Croft'da herkesi yenerim Ay olmadı!"
- Burçak
TOMB RAIDER
THE LAST REVELATION
Burak BAYBURTLU
evilone@gsmnet.com
50 OYUNLAR

Oyun dünyasının "Femme Fatale"si bu kez "mısır tadında" bir macera ile karşımızda!

Bu ay benim için nostalji dolu bir aydı. Bundan 2-3 sene önce ilk çıktıklarında bende bağımlılık yaratan oyunların en son sürümleri piyasaya sürüldü ve benim gibi bir sürü oyunsever de bunları oynarken buğulu gözlerine hakim olamadı(oha).

Her sene yılbaşı dönemi, bu dönemde piyasaya sürülüp mümkün olduğunca yüksek satış rakamları hedeflenen iddialı oyunları deyiş yerindeyse "kapıştığı" bir dönemdir. Çünkü yabancı ana-babaların sevgili çocuklarına en çok hediye aldıkları zaman yılbaşına bir hafta kala başlayan X-mas dönemidir. İşte bu sene de çekici kahramanı ile ün salmış ve üçüncü şahıs perspektifli macera oyunlarının "anası" sayılacak bir oyunun, Tomb Raider'ın, en son macerası elimizde.

Daha önce de dediğim gibi, bu tür iddialı oyunlara giriş yazısı yazmak zordur yazarlar için. Hele bir de... Neyse, en son Tomb Raider 2'de kalmıştı GameShow ve şimdi arada çıkan ve serinin en arada kaynayan oyununu atlayıp direk 4'üncüyle devam ediyoruz. Bu kez tam çözüm hazırlayabileceğimi falan düşünmüyorum(gerçi büyük konuşmayım, belli olmaz ;)). Ayrıca Tomb Raider 2'yi bitirmek için ayırdığımız(Garfield ve ben, o şimdi asker) saatleri düşününce bu kez ne kadar mükemmel hazırlanmış bir devam oyunu olsa da bitirmek için aynı çabayı sarfedebileceğimi de sanmıyorum(dersler filan daha yoğun artık). Ancak sizlere diyebileceğim odur ki, eğer serinin bir oyununu baştan sona oynamayı düşünüyorsanız o oyun Tomb Raider IV: The Last Revelation(bundan sonra TLR olarak geçecek) olsun.

SON MACERA, EN İYİSİ OLABİLDİ Mİ?

Seri oyunların açıklamalarında eski oyunları biraz hatırlatmak ya da nasıl diyeyim, neydi ne oldu gibilerinden bir mukayese yapmak zorunda hissediyorum kendimi. Bu duygu yazılarıma da yansıyor ister istemez.

Tomb Raider ilk çıktığı zaman aslında o güne kadar hep 2 boyutlu oynadığımız bir oyunu, Prince of Persia'yı taklit etmişti(bence). Bol hoplama zıplamaya dayalı, vahşi hayvanları öldürdüğünüz, sürekli dolaşıp yeni yerler keşfettiğiniz bir oyundu ilk TR. Daha sonra işi biraz daha aksiyona çevirdiler TR2'de. Oyunda artık daha çok adam öldürüp daha az hoplama – zıplama yapıyordunuz. Dengeyi çok iyi kurmuş TR1'den sonra TR2 bence başarısız bir devam oyunu sayılabilirdi. Ancak 3D kartların yeni yeni yaygınlaşması sayesinde görsel olarak çok üstündü. Bu kalitesini TR3'te de sürdürüp bir de TR1'deki oyun stilini yeniden yakalayan seri, TLR ile bence serinin en iyi oyununa imza attı Core Design.

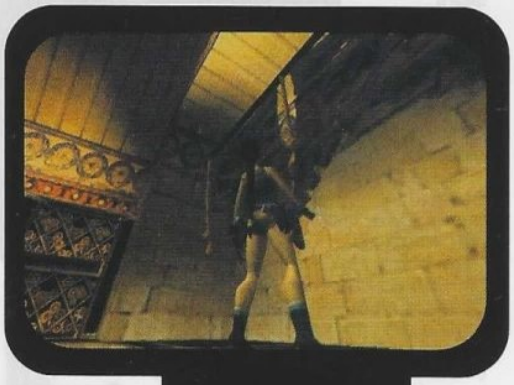
Az önce de dediğim gibi TLR serinin en iyi oyunu. Bu kadar kesin konuşmak için elbette sebeplerim var. Birincisi senaryo her zaman popüler olan Mısır efsaneleri ve tanrıları üzerine kurulu. Zaten "Tomb Raider" adı aklıma hep firavun mezarlarını falan getirmiştir. Oyunun bir diğer özelliği ise mükemmele, en azından şu anki tekniklerle ulaşılabilen en akıcı ve en güzel grafiklere sahip olması. Birinci nesil 3D kart sahibi bir P166 kullanıcısı bile (Ertunç Burak örneğin) zevkle oynayabilecek bu oyunu. Dahası, yeni ve güçlü bir sisteminiz varsa "Bump Mapping" adıyla anılan yeni yüzey doku kaplama tekniğinin belki de ilk örneklerinden birini tecrübe edeceksiniz. Nedir bu bump mapping demeyin hemen. Duvarların duvar gibi, metal bir zırhın da metal bir zırh gibi gözükmesini sağlıyor kısaca. Trilinear filtering, mipmapping vs. derken oyunun grafikler arada gözüken filmlerin kalitesine yaklaşıyor(abartmıyorum). Bu kez müzikleri de müthiş yapmışlar, oryantal ezgiler filan tam atmosferi güçlendiren türde.

SON MACERA MI İLK MACERA MI?

Oyuna geçelim yavaş yavaş. Bir türün yaratıcısı olarak her zaman ağır bir yük taşıyordu TR, en iyi olmak. Aslında düşünürseniz bunu da çoğu kez başardı eski oyunlar. Kontrolleri hiçbir oyunda olmadığı kadar rahat, grafikler hep akıcı ve güzel, müzikler ortamla uyumlu, sesler her defasında daha iyi oldu. Ama "yeter" diyen TR programcıları oyunun bir sona ulaşması gerektiğine karar vermişler ki oyunun son bölümü bu. Oyunu bitirince göreceğiniz demo'da bunun ispatı.

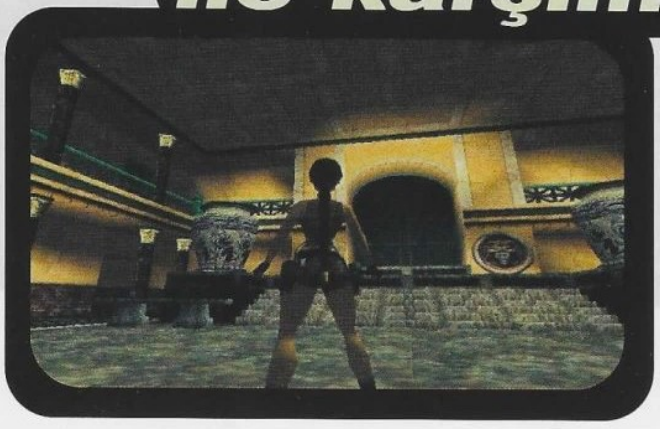
Yine de ben pek güvenmiyorum bu adamlara. Düşünsenize serinin son oyunu olacak diye bir oyun çıkarıp Lara'nın 16 yaşındaki halini oyunun başlangıcına koymak da ne demek? Yoksa Indiana Jones üçlemesini çektikten sonra Lucas efendinin yaptığı gibi dönüp "Genç Indy" tadında bir "Genç Lara – Yeni Macera" türü bir oyun yapabilirler mi göreceğiz.

Ne diyorduk? Son macera mı ilk macera mı? Evet oyun başladığında (ana menüde **New Game**) karşımıza saçlarını arkadan iki örgü yapmış, yaşça ufak olduğu belli olan bir Lara Croft çıkıyor. Lara'nın bir çok resmi Internet'te geziniyor, kabul. Ancak official sitesindeki (www.tombraider.com) genç Lara duvar kağıtlarına bir bakın derim. Neden bu ufak mini-şortlu lolita havasını vermeye çalışmışlar anlayamadım. Belki bunun "Ken Lockley"(bkz. "Utanç Verici Suç" adlı kutu) ile bir ilgisi vardır.



Ne diyorduk? 16 yaşındaki Lara. Sene 1989(bu arada Lara Croft'un 1973 doğumlu olduğu ortaya çıkıyor) ve biz Werner Von Croy tarafından arkeoloji eğitimi almak üzere yola koyuluyoruz. Adamımız Von Croy, çok iyi bir arkeolog ve Lara'nın ailesi de "madem arkeolojiyle ilgileniyor bu kız gönderelim Von Croy'a o öğretsin" demiş. Von Croy'un Lara'yı eğitmesi, ki bu ilk macerasıdır Lara'nın, çok hazin bir sonla bitiyor. Lara'da olanlardan sonra Von Croy'u unutmak için arkeolojiden uzaklaşıyor(oynayın da görün Lara'ya olanları).

Derken ilk iki bölüm olan Angkor Wat ve Race for Iris sona eriyor ve asıl oyuna geçiyoruz. Yani bu ana kadar olanlar oyunun sadece alıştırma bölümleriydi... Gelelim oyunun hikayesine. Lara pek çok maceradan sonra eski firavunları ve onların piramitlerini araştırmaya karar verip, Mısır'a gider(para boL, tabi gider). Mısır'da başına gelecekler de belli işte, yüzlerce tuzak, bir sürü tehlikeli yaratık ve bir de kötü karakter. Klasik TR'den bu yana hiç olmadığı kadar güzel bir macera yaşayacağınızdan eminim.



OYUNDAKİ SİLAHLAR – LARA'NIN ÖZEL KOLLEKSİYONUNDAN

Siz bu oyunu oynarken çıplak elle yakın dövüş teknikleri kullanarak çevrenizdeki yaratıkları haklayacağınızı düşünmediniz herhalde. Her seferinde olduğu gibi bu defa da yeni silahlar var. İşte silahlar ve aksesuarlar:

Pistol: Bu silah bir Lara Croft klasiği. İki eline alıyor silahlarını ve koyuluyor yola kızcağız. Avantajı, mermisinin bitmemesi. Dezavantajı ise ilerledikçe çok yetersiz bir silah olması.

Shotgun: Her aksiyon oyununda olan pompalı tüfek, bu oyun için

de olmazsa olmazlardan. İki çeşit de mermisi var ki, wide shot ammo ile oldukça geniş alana zarar verip ıskalama riskini sıfıra indiriyorsunuz.

UZI: Oyunun en eğlenceli silahı diyebilirim. Çok seri ateş ediyor ve haliyle bol mermi bol zarar demek olduğundan etkili de bir silah. Dezavantajı mermiyi vızır vızır harcaması işte.

Revolver: Her eve lazım bir silah da bu(ne diyosun Dyag? duyamıyorum). Biraz hantal olsa da(UZI'nin yanında herşey hantal ya neyse) tabiri caiz ise "kodumu oturtur" cinsten bir silah. Hele bir de lazer işaretçisini de takarsanız tam bir ölüm makinası. Avantajı etkisi, dezavantajı ise "Rus Ruleti" oynanabilme riskinin olması.

Crossbow: Bu da pek hoş bir silah. Patlayıcılı okları oldukça etkili. Ama ısınamadım ne yapayım? Bunun bana küçükken babamın çok istememe rağmen o küçük crossbow'u satın almamış olması ile en ufak bir ilgisi de yok!

Grenade Launcher: Parça tesirli bombalar gibisi var mı ya? Yok tabi. Özellikle zombilere, pardon mumya diycektim, mumyalara karşı etkisi tartışılmaz. Dezavantajı hedef tutturmakta zorlanabilinilebilinmesi(yanlış mı yazdım ne?)

Flare: Etrafı aydınlatmaya yarayan küçük fişekler. Deprem sonrası insanların bu tür şeylere ilgi gösterdiğini biliyor muydunuz?

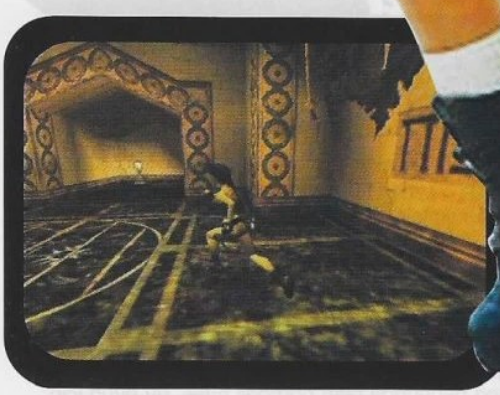
Medipak: Bunlar iki çeşit, ufak ve büyük. İşte oyunların tipik saçma noktası. Oyuncunun bir enerjisi vardır ve medipak, iksir gibi şeylerle bu enerji tekrar yükseltilir. İşte oyun değil mi nolucak...

Laser Sight: Lazerle nişan alınan silahlarda kullanılan bu küçük cihaz ile hedefi tam onikiden vurmak işten değil. Revolver veya Crossbow'a takılıyor sadece.

Crowbar: Herkesin bildiği levye işte. Kapı veya tahta kutuları kanırtabilir kilit kırabilirsiniz. Polat Yarışçı'nın KamerPress'ten çıkardığı "Anarşistin El Kitabı"ndaki birincil ekipmandır ayrıca.

Nitrous Oxide Feeder: Bir nevi nitro. Bulduğunuzda motorsikletinizin daha hızlı gitmesini de sağlayacaktır.

Jerrycan: Bir kutu benzin her yerde



DEHŞET RÖPORTAJ

2 sene önce Zebani'nin Lara Croft'la yaptığı olay röportajı aşırı istek üzerine (yalan!) tekrar yayınlıyoruz.

Polat: Lara hanım şöyle biraz uzaklaşır mısınız, malum pixel olayı. Biz halk arasında anti-aliasing'li deriz senin gibilere.

Lara: Bişey mi dedin duymadım?

Polat: Eeee yok canım! Bugün çok güzelsiniz... kem küm!

Lara: Bu saçmalıklara ayıracak vaktim yok! Ne soracaksan sor, ben meşgul bir kahramanım.

Polat: Şu silahlarınız olmasa ben sorardım kahraman neymiş ama tırsağız işte ne yapalım. Peki başlayalım o halde. Siz kendinizi ne sanıyorsunuz? Şey pardon! yani hepimiz sizi tanıyoruz fakat aslında siz kimsiniz? Bir cümle ile özetleseniz?

Lara: Kişiliğim başkalarına açıklama yapılamayacak kadar gizlidir. Hiç kimseye açıklama yapmam ve sende istisna olmayacaksın.

Polat: Çattık belaya! Galiba aybaşı sendromu. Klara hanım, pardon Lara hanım, siz normalde böyle sinirli mi olursunuz? Hayır oyunda anlarım bir sürü belayla boğuşuyorsunuz ama burda düşman yok. Sakin olun da attırmayın tepemi!

Lara: Soru soruyorsun cevap veriyorum. Sizde nasıl derler? "böyle başa böyle tarak..." Neyse unuttum. Sor canım başka?

Polat: Terbiyesizliğin lüzumu yok Lara hanım. Haber merkezimize gelen son bilgilere göre yeni bir Tomb Raider yapılıyormuş. Ne dersin? Yalnız doğru konuş!

Lara: Evet yapılıyor. Bir hayli meşgulüm bu yüzden. Çok güzel olacağına garanti verebilirim. Yine atlayacağım, hoplayacağım, asacağım, keseceğim. Karşıma kim çıkarsa çıksın yok edip, bana direnenlerin yaşamlarını sonsuz karanlıklara yuvarlayacağım. Gökyüzünü ölülerin kanıyla boyayıp ışıldayan yıldızlara Lara Croft yazacağım.

Polat: Sana kim öğretti böyle konuşmayı! way way çok etkilendim. Hiçbirşey yapamassın ama yinede bir kadın için oldukça şiirsel ve vahşi bir açıklama. Seninle ilgili bir sürü website, kitap, müzik ve hatta film bile yapılıyor. Popüler kültürün zavallı bir statüsü ve zayıf kadınların gözünde bir tanrıça olduğunun farkında mısın peki?

Lara: Ne dediğini anlamıyorum. Tekrarlar mısın?

Polat: Tabii. 1001100 1111 01 0110 1111010 1001 0011101?

Lara: Haaa! tamam anladım. Ben dünyanın sadece erkeklere ait olmadığının şiddetli bir temsilcisiyim. Herşeyden önce özgürüm ve kontrol benim elimde. Zayıf kadınların bir türlü ortaya çıkaramadıkları özgüvenlerini işte ben temsil ediyorum.

Polat: Hadi yaaa! Peki feminist misin?

Lara: Bacaklarımı jiletle traş edecek kadar. Sen maço musun?

Polat: Suratına bi tokat yapıştırıp seni öpecek kadar.

Lara: Yiyosa dene!!

Polat: Eee, şey tamam saçmalamayalım da devam edelim. Ne zaman emekli olmayı düşünüyorsun? Gerçi şu anda kasaları dolduracak kadar kapitalsin ama bir süre sonra seni de gömecekler 1 ve 0'ların arasına. Bundan kaçış yok. Ne dersin? Ha ha ha!!

Lara: Sen kendine bak zavallı et parçası. Ben hiç olmassa sozsuza dek zihinlerde yaşayacağım ve sırası gelince tekrar moda olup yaşama döneceğim. Ya sen? Kapkara bir toprak yığınının içinde kör sülüklere, solucanlara akşam yemeği olacaksın.

Polat: Sen ne virtual çirkefmişsin böyle! Evet belki solucanlara yemek olacağım ama madde dönüşümüne katkıda bulunup başka yaşam formlarına hayat vereceğim ve onlarda yaşamaya başlayacağım. Bir çiçek, bir çimen veya bir ağaç yaprağında. Rüzgarda hışırdayan her ağaç yaprağının, bir ölünün sonsuzluk çığlığı olduğunu bilmessin sen. Zibidi! Senden daha sonsuz olduğumu çıkarma o 2'ye kadar sayan aklınla!!!

Lara: Ay ne sinir şeysin sen böyle. Başka sorun yoksa çekilebilirsin huzurumdan.

Polat: VAR! Yani sevgilin var mı? Aşık mısın?

Lara: Üfff! soruya bak. Kısaca aşık olup sevgilimi öldürmekten korkuyorum. Bu yüzden şimdilik yok ama gördüğüm kadarıyla herkes bana aşık.

Polat: Onlar sana değil Nude Raider'a aşık.

Lara: Neye?

Polat: Sen gençken yani şöhret olmadan önce açık saçık oyunlarda oynamışsın. Elimde belgeler var.

Lara: Göster bakiim!

Polat: Burda olmaz. El aleme rezil olursun. Ayrıca taş gibiymişsin be Lara abla, ehue!

Lara: Silahımın soğuk çelik namlusunu ensende hissetmeden hemen defolur musun karşımdan!

Polat: Evet ama son bir soru: Şampuana ayrı, saç kremine ayrı zaman mı?

kullanılabilir. Yine Polat'ın kitabının ikincil ekipmanıdır biline.

Waterskin: Su kesesi. Su taşımaya yarar. Su hayattır(sapıttım gene)

Silahlar ve oyunda bulacağınız objelerden bahsettim. Bunların dışında anahtarlar ve anahtar vazifesi görecek bir takım objeler daha var. Onları da gördükçe anlayacaksınız. Yazıyı yazarken çok düşündüm acaba başlangıçtaki alıştırma bölümlerini anlatsam mı yoksa direk oyunun içindeki ilk bölümü mü açıklasam diye. Gönül ister ki tam çözüm verecek yer olsun da tam çözüm verelim (kuyruklu yalan) ancak gerek daha önceki tam çözüme gelen ahlaksız eleştiriler(hepsi değil bazıları) gerekse oyunun bu kez 35 bölüm filan olması bu planı bayağı bir süreliğine rafa kaldırdı. "Tutorial'ı kendisi geçemeyen biri oyunu zaten oynamasın kaldırsın atsın" mantığıyla yaklaşıp ilk iki bölümü, yani Angkor Wat'ı ve "Race for Iris"i geçtikten sonra karşınıza gelen bölümle başbaşa bırakıyorum sizi:

The tomb of Set

Bu level'ın bizim Can'la bir alakası yok. Kendisi kendini "Karanlıklar Prensi Set" sanan bir ipna olduğundan Set ismini de kirli emellerine alet etmiş ve yıllardır bu ismi irc'de veya benzeri net ortamlarında kendine takma isim olarak seçmiştir. Bu kısa açıklamadan sonra size bir soru. Ara demo mükemmeldi değil mi? Evet ben de öyle düşünüyorum. Üzerindeki çarşafı (aslında çöl kıyafeti de diyebiliriz) çıkardıktan sonra Lara'nın kontrolü bize geçiyor.

İlk bölüm olduğu için biraz da kolay kaçacak bu bölümde çok fazla sorunla karşılaşmayacağız. Oyuna başlar başlamaz yakınınızdaki flare'leri alın ve eli meşaleli adamı takip edin. Bir süre ilerledikten sonra (ki yolda birkaç akrep çıkabilir karşınıza) bir mağaraya yaklaşacaksınız. Mağaradaki ilk çukurluktan pompalı tüfeği de alıp devam edin. Yola devam ederken bir yandan meşaleyi taşıyan adamı takip edin bir yandan da bulduğunuz her çukura girip cephane ve medikit gibi gerekli şeyleri toplayın.

Yolun sonunda bir tapınağa giriyorsunuz ve arkanızdan kapı kapanıyor. Sağ taraftaki koridordan aşağı inerseniz dibi kum dolu bir odaya varacaksınız. Bu odada sağdaki küçük odaya girerseniz bir medikit filan bulacaksınız. Dışarı çıktığınızda iki akrep var dikkat. Onları haklayıp yukarı çıkın ve meşaleyi taşıyan adamın yanında geri dönün. Duvardaki oyuklara dikkat ettiniz mi? O oyukların içinde medikit gibi faydalı bir obje ve bir kol var. Doğru yuvayı kurcalayınca(CTRL ile) dibi kum dolu oda tamamen kum dolacak ve böylece karşıya geçebileceksiniz. Karşıdan yarımay şeklindeki nesneyi ve medikiti alıp açılan kapıya geri dönün.

Meşaleyi taşıyan adamı takip edince (bundan sonra kısaca Folat diycem o adama içimden geldi).. pardon ne diyoduk, Folat'ı takip edin ve sizi getirdiği uzun koridorun başında bekleyin. Ufak bir oyunla bıçakların tehlikesiz hale gelmesini sağlayan Folat'a hayatınızı borçlusunuz. Neyse, boşverin Folat'ı, devam edin ve koridorun sonundan ikinci parçayı (yarımay) da alıp diğeri ile COMBINE diyerek birleştirin. Geri dönüp kapıya bu parçayı takıp kapının açılmasını bekleyin. Aman tanrım yaa.. ne kadar uzun bölümmüş.. 5 dakkada bitti ama yaz yaz bitmiyor neyse, devam edin içeri.

Folat'ı takip edip merdivenlerden inin(soldan). Süper zeka Folat kapıda takılı kalacak. Onun yanındaki yoldan devam edip aşağı inin. Yoldaki oyuktan medikit alabilirsiniz. Devam edin ve havuzun olduğu odaya gelin. O odadan devam edince bir zincir ve yerde bir çok şekil olan bir oda bulacaksınız. O odadaki zinciri çekince aşağıda müthiş yardımcımız Folat havuzdaki alevleri yakacak ve biz de hangi karelere basacağımızı anlayacağız. İçinden ışık hüzmesi çıkan karelerden zıplaya zıplaya karşıya kadar geçin. Eğer doğru yaptıysanız son kareye zıplayınca karşıdaki kapı açılacak ve "Timeless Sands" isimli kum saatini alacaksınız. Bu kum saatini alıp yolunuza devam edin. Ha bu arada, eğer doğru şekilde zıplamayı beceremezseniz bütün bastığınız kareler alev alacak(ışıklılar) ve onların alevini söndürmek için geri dönüp aşağıdaki zinciri çekmeniz gerekecek. Ama siz başarırsınız salak değilsiniz ya.. Aman neyse boşverin devam edin yolunuza elinizde zamansız kumlarla. Sol taraftan aşağı doğru inip bekleyince Folat gelecek ve kapıyı açacak. Ama kapıyı açar açmaz kaçacak korkak herif! Onunla uğraşmayın da gelen iki akrebi öldürün. Yolun sonunda bir heykelle karşılaşacaksınız. Kucağına Folatı ay pardon zamansız kumları koyunca yukardan kumlar dökülecek ve yukarıdaki çıkışın ağzı açılacak. Yoldaki akrebe dikkat ederek geri dönün(iki tane öküz heykelinin olduğu ana hol) ve heykelin ağzına tırmanın. CROUCH tuşuna basarak kendinizi yukarı çekin. İşte bu kadar...

Düşündüğümden ve beklediğimden çoook daha güzel bir oyun olmuş TLR. Ve ne yazık ki son bölüm. En azından şimdilik öyle gözüküyor. kenarına asıldınız. Asılıyken (CTRL basılı olmalı düşmemeniz için) SHIFT'e basıp Yukarı Ok tuşuna basın. Bakalım ne olacak ?

Bu oyuna iyi bakın millet. Herkese tavsiye eder sevgiler sunarım. Belki birgün bir başka "Young Lara" macerasında filan buluşuruz kim bilir?

1 CD

FİRMA: Eidos

TÜR: Action-adventure

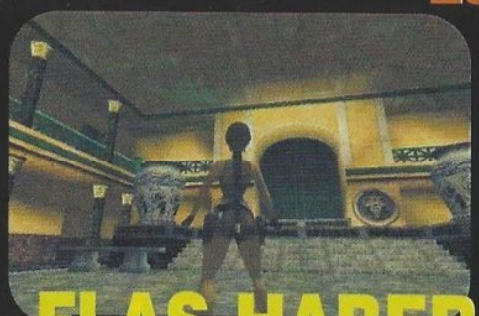
SİSTEM: P200 32 Mb Ram/ 320 Mb HD/ Win 95-98/ 3D Accelerator

Lara Croft'un bu yeni macerasında teknik olarak herşey gelişmiş ama nedense senaryo bayat. Yine de hayranların beğeneceği kesin

Türkiye distribütörü Ersan Games Tel: 0212 290 24 90

% 80

Indiana Jones'un kırbacı mı? Lara Croft'un seksapeli mi?



Indy ile Lara'yı karşılaştırmak gerekirse heralde Harrison Ford'un kıllı suratını değil, ne kadar sanal olsa da Lara'nın yumuşacık (öyledir kesin) silikon yanağını tercih ederim. Ancak Indiana Jones gibi bir kahramana yakışan oyun ancak Tomb Raider 4 kalitesinde olacakken, kalkıp Indy: The Infernal Machine gibi oynanabilirliği düşük bir oyun neden yapılır ki? Ben daha iyisini beklerken Indy'den (tabi Lucas'tan demek istiyorum) Lara sildi süpürdü ortalığı (tabi bence). Ancak oyununa olmasa bile Indy abimizin yeteneklerine ve dünya görüşüne saygımın sonsuz olduğunuda belirtmek isterim.

Burak Bayburtlu

FLAŞ HABER

UTANÇ VERİCİ SUÇ

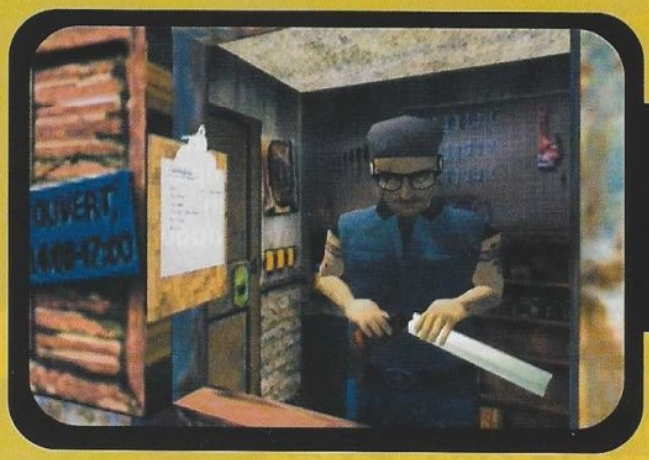
Core Design'ın (Tomb Raider'ın yapımcı firması) prodüktörü olan Ken Lockly 9 yaşındaki bir kızla seks yaparken yakalandı. Soruşturması devam eden Lockley için Eidos herhangi bir açıklama yapmadı (detaylar önümüzdeki ay Gameshow'da)

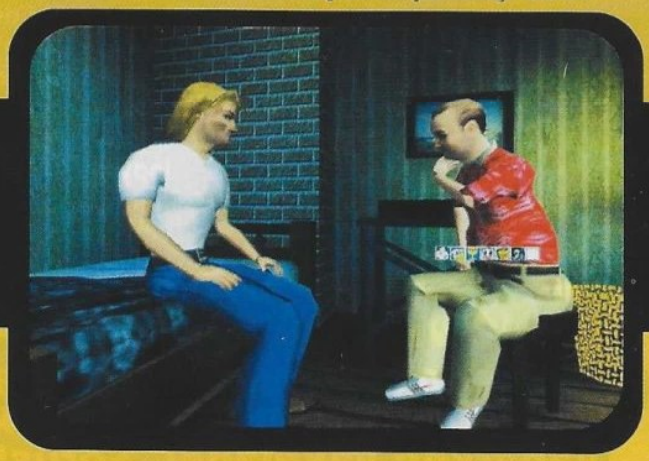
GABRIEL KNIGHT 3

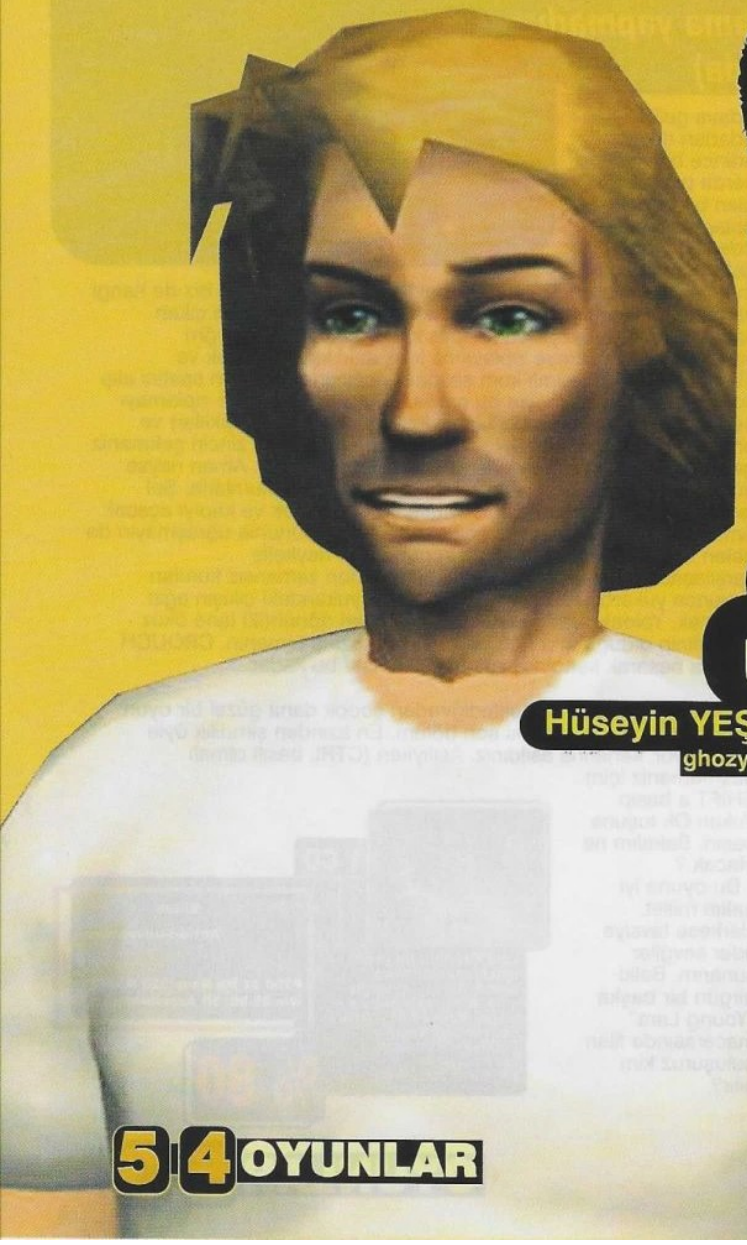
BLOOD OF THE SACRED BLOOD OF THE DAMNED

Jane Jensen'ın ünlü serisi üstüne gitmeye

Hüseyin YEŞİLBAŞ
ghozy@gsmnet.com







Aman allahım bu da nesi. Ben ne ettim de bu oyunu aldım açıklamak için. Abiii, istemiyorum birdaha icon adventure ben, hele birde tam çözüm? Ama bu tür oyunlarından sevenleri vardır. İşte o sevenler bu oyuna bayılacaklar. Gabriel Knight 3: Blood of the Sacred, Blood of the Damned" gerçektende oldukça güzel hazırlanmış, 3D olduğu için Erunç'tan zılgıt yiyeceği kesin bir oyun. Vefakar kahramanımız Gabriel ve uzatmalı sevgilis Grace'in başından geçen, bir Vampir kovalamaca öyküsü.

Sierra'nın elinden çıkan oyunun öyküsü ise kısaca şöyle. Fransa'da bir Prens'in oğlu kaçırılır. Bizim Gabrieli'mizde her nasılsa ordadır. Kaçıranların peşinde kovalamaya başlar ve kovalamaca Rennes-La-Chateau isimli tarihi bir kasabaya kadar sürer. İşte bizde burda oyuna başlıyoruz. Trenin içinde iki kişi bizi fena halde dövüyor. Trenden indiğimizde olaylar dizisi başlıyor. Kendimizi bu kasabada bir otelde buluyoruz.

Oyunun kontrolu oldukça kolay. Bir cismin üzerine sol tuşla bastığınızda çıkan menüden istediğniz işlemi yapabiliyorsunuz. Ayrıca "I" tuşuyla da inventory açılıp eşya seçilebilmekte. Tavsiyem options'dan subtitle'ları açmanız. Yoksa oyundaki Avusturalyalı ayı konuşmaya başladığında, beyniniz durabilir. Aslında kontroller hakkında söyleyecek fazla birşey yok. Ama hızlıca bir kaç tip vereyim. Yön tuşları ile kamera açısını hareket ettirebilirsiniz. Aynı işi mouse'un sol tuşuna basılı tutarak da yapabilmeniz mümkün. İşlemleri seçmek ise çok basit. Araç mı takip edilecek? Aracım üzerine basın ve takip resmini seçin. Kapımı açılacak kapıya tıklayın ve açma ikonu seçin. Pek çok özellik var. Tam çözüm yazağımdan fazla detaya giremiyorum. Son olarak oyunda parmak izini alacağınız neslere dokunmayın. Önce parmak izini alın sonra ellersiniz. Yoksa bütün izler gidiyor. Haydi başlayalım, yolumuz çok uzun. Bu yüzden ayrıntılar yerine kilit olayları yazacağım zaten. İsmi geçen mekanlara yürüyerek, şehir dışında ise motorsikletle ulaşabilirsiniz.

Day1,10 am:

Gabriel'in odasında başlıyoruz. Dolaptan askı ve masking tape'i al. Lobi'den yemek odasına geç. Lobide kayıt defterini incele ve oku. Jean'la konuş. Emilio'yla konuş. Telefon kulubelerinden birnie gir. Inventory'den Prince Jame's Card'ı telefon üzerinde kullan. Hotel'den çık, Madeline'le konuş. Yandaki kitapçıda Holy Grail kitabını incele. Muze'ye gir girişteki kadınla konuş. İçeri gir ve tabelaların arkasından konuşan kadınları dinle (tabelalara da göz at). Otele geri dön.

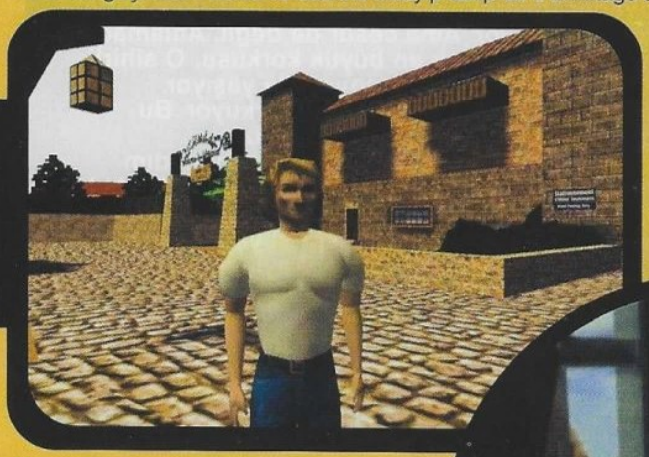
Day 1,12 pm:

Yemek salonuna geç. Wilkes ve Buthane ile konuş. Koridora çık. Mosely'in kapısını çal (33 No). Kiliseye git. Abbe ve Buchelli'yle konuş. Hotel yemek salonuna geri dön. Lady Howard ve Estelle ile konuş. Mosely'in kapısını çal. Case konusunu sor. Kapıyı dinle. Eimlio'yu yakala. Masadan bardağı al. İçeri geri dön geri kalan bütün konuları Mosley ile konuş. Otelin dışına çık.

Day 1, 2 pm:

Motosiklet dükkanına git ve adamla

konuş. Müzde kayıp eşyalar kutusundan şapkayı al. Tour Magdala'nın terasınanda Buchelli ile konuş. Kilisenin devamı sokağı sonun kadar git. Kediyi sev. Kiliseye geri dön ve mezarlığa gir. Abbe'nin spray'inin pencereden al. Kedi'nin olduğu yere dön. Köşedeki kapının altındaki deliğin üzerinde masking tape'i kullan. Spray'i kedinin üzerinde kullan. Masking tape'i geri al. Hotel lobisinden şeker al. Mosely'in odasına git. Pasaport hakkında konuş. Emilio'nun kapısını bardakla dinle. Emilion'un kapısının karşısındaki masaya şekeri bırak. Loby'e in ve 33 numaralı zile bas. Mosely şekeri alırken cebinden pasaportu çal. Mosely'in odasına geri dön ve adamın sarı ceketini al. Lobideki masadan siyah kalemi al. Yemek salonundan büfeden syrup al. Kalemi pasaport'un, syrup, bıyığın üzerinde kullan. Ortaya çıkan bıyık, ceket ve şapkayı birbiri üzerinde kullan. Motosikletçiye git. Ceketi kendi üzerinde kullan. Bundan sonra şehr terketmek için motoikleti kullanabiliriz. Motosikleti kullan, haritadan Blanchfrot'u seç. Wilkie'nin geçmesini bekle ve üzerine tıklayıp takip et. L'Ermitage'da



Wilkes ile konuş. Park yerine dön ve notdefterini Wilkes'in motosikletinde kullan. Madeline'in geçmesini bekle ve takip et. Coume-Sourde'de Madeline'le konuş. Blanchfort'a dön ve en tepeye çık. Dürbünle etrafı seyret. Coume-Sourde yönünde zoom ile Madeline bak. Motorsikletle Coiza'ya git. Taksi şöförü ile konuş (para vermek gerekiyor bir yerden sonra-para cüzdanı). İstasyona gir. Marci ile konuş. Yandaki sefer tabelasını incele. Motorsiklete geri dön.

Day 1, 4pm:

Courne-Sourde Buthane ile konuş. L'homme Mort'da Mosely ile konuş. L'homme Mort park yerinde not defterini Mosely'in motorunda kullan. Kendi motorumuza geri dönelim ve Blanchefort Parking'e gidelim. Lady Howard ve Estelle geçerken takip edelim. Blanchfort Parkingden en tepeye çıkalım. Emilio ile konuşalım. Dürbünle etrafa bakalım ve zoom yapıp Mosely'i görelim. Parking'e dönelim ve not defterini Emilio'nun motorunda kullanalım. Rougue Negre'de Wilkes'la konuşalım. Şshre geri dönelim ve mezarlığa gidelim. Abbe'nin ofisinin penceresini aralayıp Madeline ve Abbe'nin

Gabriel Knight, korkularınızın devam ediyor. Oyunun tam çözümünü 2 bölüm halinde açıklıyoruz. İşte 1. Bölüm

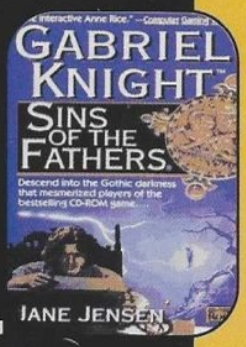
konuşmasını dinleyelim. Otele dönelim bütün kapıları bardakla dinleyelim. Motorumuza binip Larry's House'a gidelim. Kapıyı çalıp Larry'yle konuşalım. Hotel'e geri dönelim.

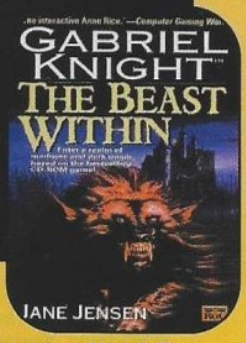
Day 1, 6pm:

Prensin adamlarını takip edelim. Mezarlıkta büyük mezarın arkasına saklanıp konuşmayı izleyelim. Tape recorder'i Abbe'nin ofis penceresinde kulanalım. Prens'in adamlarını takip edelim. Motorumuza binelim. Blanchfort'da park edip iki adamın arabasını takip edelim. Blanchfort'a geri dönelim ve yaya olarak Larry'in kulubesine gidelim. İkinci ağacın arkasına saklanıp konuşmaları dinleyelim (el sıkışmlarını da ezberleyin burada). Rennes-le-Bannis'e gidelim. Bardan içeri girelim ve Buchelli ile konuşalım. Buchelli'nin plakasını not edelim. Motorsikletçiye geri dönelim. Lady Howard'ın

JANE JENSEN'İN KABUSU

Silicon Walley'deki Hewlett Packard'da çalşırken Kafkavari bir yazma aşkıyla kafasındaki korkuları kağıda dökerek ünlü olan Jane Jensen, Sierra'nın hani deyim yerindeyse "Kafa" elemanlarından. Yakından tanıdığımız Gabriel Knight serilerini üreten Jane abla burda pek tanınmasa bile Gavuristan da oldukça meşhur. Güzellikle zekanın çarpımının 1 olduğunun en iyi kanıtı olan Jane Jensen özellikle yazdığı korku dolu kitaplarıyla tanınıyor. Tabii bunların en ünlüleri daha önce oyunlarını da severek oynadığımız Gabriel Knight serilerinin kitap formatları (sağda gördüğünüz gibi). Bir söyleşisinde en büyük hayalinin roman yazmak olduğunu söyleyen Jane bu hayaline çoktan ulaştı bile. Gabriel serisinin son kitabı da resimli roman olarak çıktı.





motorunu not edelim. Lobi ve Yemek salonundakilerle konuşalım. Odamıza geri dönelim. Bütün konuları konuşalım. Mosely'ile el sıkışmayı tekrarlayalım.

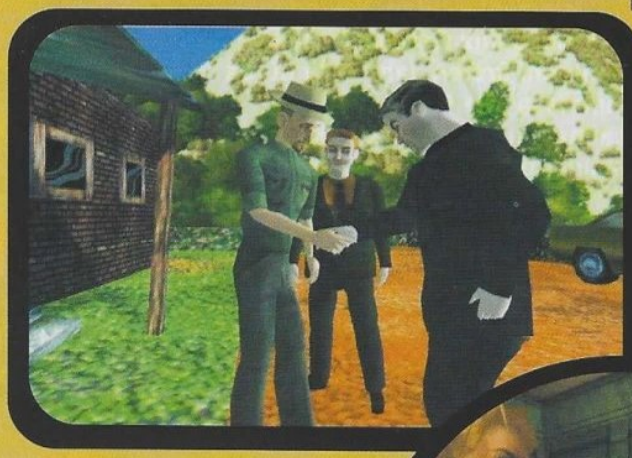
Day 2, 7 am:

Burada Grace olarak oynuyoruz. Masadan parmak izi kutusunu alalım. Sidney'i kullanalımç vampires konusunu aratalım ve okuyalım. Odamızın kapısındaki kitabı alalım. Resepsiyon'daki kızla konuşalım. Yemek salonunda buthane ile konuşalım. Tour Magdala'nın terasında abbe ile konuşalım. Yemek Salonuna dönelim. Gezide anlatılanları dinleyip, herkesle konuşmayı deneyelim. Sketchpad'i kullanıp emilio'nun yere çizdiğni not edelim. Bir sonrakiyerde, Buthane ve Wilkes'a yaklaşıp dinleyelim. Lady howard'a yaklaşıp dinleyelim. Herkesle konuşalım. En son Mosely'le konuşalım.

Day 2, 10 am:

Gabriel olarak oynuruz. Servis asansörünün içini dışını inceleyelim. Parmka izi zamazingosunuda masadan alalım. Roxanne Emilio'nun odasına girdiğinde içeriyi gizlice seyredelim. Kadın banyoya girince Emilio'nun odasına sızalım ve servis asansörünün kilidini açalım. Roxanne, Madeline'nin odsına girdiğinde yine bekleyelim. Kadın banyoya girince Madeline'nin balkonuna çıkalım. Hizmetli kadın çıkınca, kapının kilidini açalım ve kapamadan odadan çıkalım. Yine aynı şekilde Lady Howard'ın odasına girelim ve oradan balkona. Hizmetli odayı terk edince koşup kapının kilidini açalım. Hizmetli kadın Bucchelli'nin odasına girince aynı taktikle, Buchelli'nin odasındaki servis asansörünün kilidini açalım. Aynı şeyi Wilkes'ın odası için yapalım. Böylece bütün odalara girismiz garantiledik. Howard'ın odasında heryeri arayalım (yatak dahil). Dosyayı alalım. Buradaki banyadon, Suppuration H tüpünü alalım. Parmak izi kit'ini tüp üzerinde kullanalım. Buthane'nin odasını araştıralım. Coordinate fixin device ve haritayı alalım. Yatağın altındaki sandığa bakalım. İçinden bir silah çıkacak. Parmak izi kontrolu yapalım. Lobide Jean'la konuşalım. Mutfağa girmeye çalışalım. Tekrar Jean'la konuşalım. Mutfak'tan servis asansörlerini kullanalım. İkinci kata çkalım. Wilkes'in odasını ve banyosunu araştıralım. Masadaki mektubu okuyalım. Servis asansörüne geri dönelim ve karşıdaki kapıyı açalım. Bucchelli'nin odasında seyehat çantası hariç herşeyi araştıralım. Dolap çekmecesinden rahip yakasını alalım. Çekmecedeki pantalonları araştıralım ve bilet artığını bulalım. Seyehay çantasında parmak izi kontrolu yapalım. Mutfağa geri dönelim ve diğer bir servis asansörünü kullananalım. Tekrar ikinci kata çıkalım ve Emilio'nun odasına ulaşalım. Odayı ve banyoyu tamamen araştıralım.

Yastığın altındaki bulduğumuz kumaşları inceleyelim ama almayalım. Isa'nın resmini inceleyelim ve parmak izi alalım. Kilise mezarlığında ofis kapısının kilitli olduğunu görelim. Pencereyi deneyelim. Açılmayacak Supporation H'yi pencerede kullanalım. Pencereyi açalım ve içeri girelim. Heryeri araştıralım (özellikle masa çekmecelerini). Magazin'e bakalım. Sigara pakedinden parmak izi alalım. Ofisdeki ki resme yakından bakalım. Kendi hotel odamıza geri dönelim. Sidney'i açalım. Add Data, bulduğumuz iki kağıt ve harita. Add Data, parmak izleri. Bu bilgleri doğru dosyalara bağlayalım. Burada not aldığımız bütün plakaları da işleyebiliriz. Lady howard'ın odasına geri dön (kapıyı açık bırakmıştık inşallah). Bulduğumuz iki kağıdı dosyaya geri yerleştirip, dosyayı da aldığımız yere bırakalım. Buthane'in odasında haritayı yerine koyalım. Otel



lobisine inelim. Herşeyi hallettiyseniz, bu zaman bölümü burada bitecek.

Day 2, 12 pm:

Bu bölümü Grace olarak oynuyoruz. Serras Courtyard'da şarap ambarına (wine-tasting barn)girin. Herkesle konuşmayı deneyin. Evin arkasına gidip duvara, oradan asmalara, oradan da açık pencereye tırmanın. Odada bagajı açın. Dolaba saklanın. Montreaux gidince dolaptan çıkın ve bagajı tekrar açın. Battaniyeyi çekip bebeği görün. Dolaptaki robe'ları inceleyin. Robe'lardaki sembolleri deftere geçirin. Kütüphanedeki masanın çekmecesini açın. İçerdeki immortals isimli kita üzerinde parmak izi araşturması yapın. Duvardaki portreti iyice araştırın. Masanın altındaki düğmeyi çalıştırın. Beş adet başı pentagram yapacak şekilde ayarlayın. Açılan merdivenlerden aşağı inin. Şarap odasını bulun. Yaşlı kadınla konuşun. Şarap ambarında Mosely'le konuşun.

Day 2, 2 pm:

Gabriel'i oynuyoruz. Bu bölümde aşağıdaki işlerden yapabildiğimiz kadarını yapıyoruz. (Kendi odamıza girip Grace'le konuşalım. Koridorda Madeline'nin ve Lady howard'ın odasını bardakla dinleyelim. Telefon bölümünde Bucchelli'nin konuşmasını kayıt edelim. Lobide Wilkes ile konuşalım). Dikkat parantez içine aldığım bölüm tamamen real time'dır. Bunların hepsini yapmanıza imkan yok, önemli gördüklerinizi yapın.

Tour Magala'da Abbe ile konuşun. Lobide Bucchelli ve Wilkes içiyorlar. Kullandkları bardaklara dikkat edin. Jean'la konuşun. Odamıza geri dönelim. Grace ile konuşalım. Buthane ve Lady Howard'ın odalarını bardakla dinleyelim. Motorumuza atlayıp Armchair of Devil'e gidelim. Mosely'le konuşalım. Cesetleri inceleyelim. Kan gölünün yerini tespit edelim. Sürünme izlerine bakalım ve iki defa düşünelim. Praking'e geri dönelim. Otele dönelim ve Mosely'in kapısını dinleyelim. Kapısını çalalım. Armchair of Devil'e geri dönelim. Park yerinde polis arabaları var. Yolun karşısındaki tekerlek izlerini inceleyelim. Not defterini Freemason'ların tekerlekleri üzerinde kullanalım. L'Ermitage park yerine gidelim ve tekerlek izlerini karşılaştıralım. Larry's House'a gidelim ve ordaki tekerlek izleriylede karşılaştıralım. Laryy'le konuşalım. Çıktıktan sonra, askı yardımıyla pencereden saati kaça kurduğunu öğrenenlim. Blanchfort tepesine çıkalım. Larry'i etrafa bakarken görelim. Lobby'e geri dönelim. Motosikletimize atlayalim ve blanchfort parking'e gidelim. Estelle'in motorsikletini takip edelim. Wen site'da Estelle konuşalım. Telefona dönelim ve prince james2i arayalım. Odamıza geri dönelim ve grace'le konuşalım. Koridorda Bucchelli2nin odasını bardakla dinliyelim. Lobide Wilkes'in ve Bucchelli'nin parmak izlerini bardaklardan alalım. Jean'a 2 AM'de uyandurmasını söyliyelim. Odamıza dönelim. Sidney'i açalım. Yeni parmak izlerini add data yapalım. Suspect'e girip parmak izlerini bağdaştıralım. MAKE ID'ye girip, Gabriel için NY Times gazeteci kimliği çıkaralım. Motorsiklete atlayıp C.de Serras'a gidlim. Kapıyı çalalım. Gazeteci olduğumuzu söyleyelim Montreaux'la konuşalım. Odamıza geri dönelim.

Day 2, 5 pm:

Grace olarak oynuyoruz. Lobide Simone ile konuşun. Yemek odasına girelim. Koridora geri dönelim. Lady Howard'ın kapısının önnde ki tezgahtan bardağı alalım (bardak sapığı çıktık). Buthane'in odasını bardakla dinleyelim. Gabe/Mosely konuşmasını seyredelim. Lady howard2ın kapısını dinleyelim (bardakla tabii ki). Yemek salonuna inelim ve buchelli ile konuşalım. Hotel dışında Emilio ile konuşalım. Müzeye gidelim ve mektup üzerindeki parmak izlerine bakalım. Muze kapısından mektubu alalım. Kiliseye gidelim. İngilizce bröşürü alalım.Inventory'den bröşürü okuyalım. Parmak izi kitini zarf üzerinde deneyelim.LSR Unknown'u elde edelim. Abbe'nin ofisinde Abbe ile konuşalım. Lorraine'nin varisinin resmini inceleyelim. Odaya dönelim. Burada "Le Serpent Rouge" bilmecesini çözmeye çalışacağız. Gerekli yerde Sidney'i kullanmamız gerekiyor. Burada asıl iş Sidney'de yapılacak ama LSR işi biraz kolaylaştırmaya yarıyor.

Sidney'de Add data, Montreaux'un parmak izi, C.De Serras'dan. Add data, scan LSR bilinmeyen parmak izi. Add data, Hermetical symbols Grace copies, C.de serras'dan. Buradan Analyze girelim. Sybol dosyasını açıp Start Analyze'ı seçelim. Suspects bölümüne girelim. Montreaux'un parmak izlerini onun dosyasına ilişkilendirelim. Aquarius; Sunrise line' haritaya koyalım. Harita dosyasını seçelim. Start Analyze yapalım. Daha sonra Enter Points'i seçelim. Pisces; Birinci kağıdın incelenmesi. Analyze ekranına gidelim. Open file'ı seçelim. Oradan Parchment #1'i seçelim ve analizi başlatalım. View Geomtery'i seçelim. Save Shape'i seçelim. Extract Anomalies'i seçelim. Sideny, dil seçimini sorduğunda French'i işaretliyelim. İkinci kağıdın incelenmesi; Main'den analyze'i seçelim. Open File'ı seçelim ve Parchemnt #2'yi seçelim. Start Analyze diyelim. View Geomtery'i ardından da Save Shape'i seçelim. Daha sonrada Extract rotation'ı seçelim. Noktaları girme (Enter Points): her kilise resmi için bir nokta girşini su sırada yapalım; Rennes-le-Chateau, St.Just et le Bezu, Bugarach ve Coutassa. Start Analyze yapalım. Use shape'i seçelim. Çember'i (cirle) seçelim. Çemberi 4 points'e sığacak kadar büyüklüğünü ayarla, noktaların üzerine doğru hareket ettir. Bu çemberin kilitlenmesini sağlayacaktır. Bu işi hallettikten sonra lobiye inelim.

İndiğimizde Bucchelli birşeyler içiyor. Lobiden yarılıp tekrar gelirsek bu sefer Emilio'yu içerken görüyoruz. Bardağını aklımızda tutalım. Yemek salonuna girelim. Lady Howard ve Estelle burada. Hanımlarla herşeyi konuşalım. Kiliseye gidelim. Heykelleri Trace edelim.

Ay fena oldum. Bu aylık bu kadar. Oyun abartılı uzun olduğundan önümüzdeki ay 2. bölümle tekrar karşınızda olacağım. Tabii istek gelirse. Çok hızlı ve kuru bir anlatım olduğunun farkındayım (yoksa 2. bir "Muder Larry 7" faciası mı?). Oyun güzel. Oynandıkça oynanıyor. Ama bazı puzzle'lar adamı deli edecek nitelikte. Evet ben gidiyim artık. Saygılar.

ödlekler sürüsü: GAMESHOW

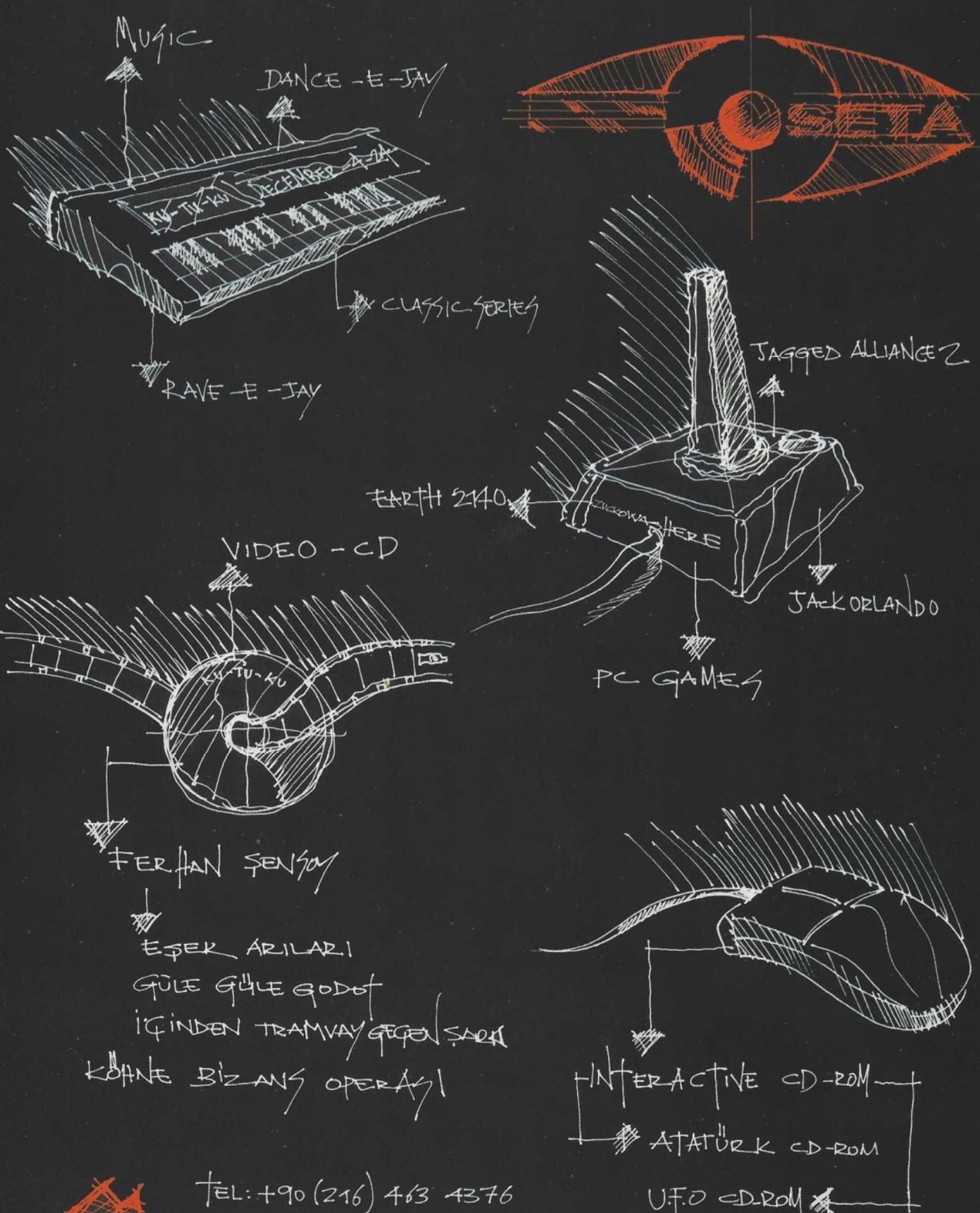
MEG: Dart Veder (bilerek yanlış yazdım!) ve Çilem hariç hiçbirşeyden korkmuyor. Ama cesur da değil. Anlamadık
Zebani: Diet Kolasız kalmak en büyük korkusu. O sihirli fomülün bir gün çalınacağı paranoyasıyla yaşıyor.
Muder: Garip ama Samuraylardan çok korkuyor. Bu konuyla ilgili muder.com'a mail atabilirsiniz.
Mert: Birgün tüm ayrıldığı kadınların kendisini hadım edeceklerinden korkuyor. Buna sadece gülünür! Ah Ah!
Engin: İnanmayacaksınız ama sümüklü böceklerden felaket korkuyor. Sümük esprisi yapmıycam!
Timur: Mozambik'in Amerikayı istila etmesinden korkuyor. Küfür serbest!!
Çataloz: Tabii ki Zebaniden çok korkuyor. Bakmayın öyle konuştuğuna. Pis Cadı!
Burçak: Dilini eşşek arılarının sokmasından korkuyor (mesaj var!).
Emre Arın: Kısaca saçmalıyor!

Bu ay adventure oyunlarının fazlalığı dikkatinizi çekti mi? Çekmiş olması lazım. Bu oyunu almanız gerektiğini biliyorsunuz di mi? Ay neler diyorum ben?

3 CD

FİRMA: Sierra
TÜR: adventure
SİSTEM: P166 32 Mb Ram/ 140 Mb HD/ Win 95-98

% 95



TEL: +90 (216) 463 4376
FAX : +90 (216) 463 4377
www.setalimited.com.tr.

SETA NEW SERIES

ANA DAĞITICI : FANATİK GÖRÜNTÜ SİSTEMLERİ SAN. TİC. LTD. ŞTİ.
TEL: (0216) 422 4000 - 01
FAX: (0216) 318 9266

Bu ay da kaderimde taklit üzerine kurulmuş oyunları tanıtmak varmış demek ki. Evet arkadaşlar bir Pharaoh faciasından sonra şimdi de Age of Wonders ile karşınızdayım.

Fakat daha başlamadan söyleyeyim, Age of Wonders benim çok beğendiğim ve eğlenerek oynadığım, oldukça sempatik bir oyun. Yani ön yargı ile yaklaşmayın bu "taklit" suçlaması yüzünden.

Ne diyorduk ya da ne diyecektik?

Hah evet, Age of Wonders. Age of Empires'ın yeni yeni çıktığı zamanlarda, oyunu Kamer'de Rauf-Emin takımı Engin-Tayfun ikilisine karşı oynarken (vurun yiğitlerim, koman gazilerim ve diğerleri) Age of ile başlayan her oyuna atlamaya hazırdık (bereket isimde sanıyorduk belki de saf saf).

O zamanlarda GameShow'da haberi yapıldığı zaman altı çizile çizile "bu oyunun Age of Empires ile bir alakası yok" dendiyse de okurumuz bizi yalnız bırakmamış, sürekli "bu Age of Empires'ın yenisi mi" diye sormuşlardı sağ olsunlar. Sonra bir süre oyundan hiç ses-seda çıkmadı. Aslında

Uzun süredir reklamı geldi. Fantastik bir

AGE OF WONDERS

Burçak CANER
bcaner@kamernet.com

bu gibi oyunların haberleri geldikten hemen sonra piyasaya çıkmaları beklenir ama (Blizzard değil ki bu) ama yine de oyun çok uzun süre görünmedi ve adını unutturdu....

Ta ki evimde install ekranını görene kadar.

Evet, olur ha oyunu o zamanlardan hatırlayanlar varsa, (bende saçma bir hafıza olduğu için) Age of Wonders sonunda çıktı. Hatırlarsanız turn-based bir strateji olacağı (yani tur-bazlı hehe) söyleniyordu, nitekim söylendiği gibi de oldu. Tam manasıyla söylemek gerekirse, Age of Wonders, Heroes of Might&Magic'in hemen hemen aynısı. Yani tabii binlerce farklılığı var ama genel manada aynısı demek istiyorum, yani tür ve oynanış açısından.

CD'mizi yükleyip oyuna girdiğimiz zaman... ki unutmadan söyleyeyim, benim bilgisayarımda (kör-topal-sakat P400 32 MB Ram, 8 MB Ekran kartı) bile sorun yaratmadan çalıştı, yani orta halli bir konfigürasyonda sorun yaratacağını hiç sanmıyorum.

Evet bence güzel hazırlanmış bir demo ile oyuna başlıyoruz. Şimdi demoda harika 3D animasyonlar, süper ses efektleri veya binlerce dolar verilerek hazırlanılmış dekorlarda oynayan gerçek aktörler yok ama yine de, her zaman söylediğim, "oyunun havasını oyuncuya vermek, atmosfere dahil etmek" işlevini gerçekleştiriyor, ki yine her zaman söylediğim gibi, bir oyun demosundan beklenen budur. Mesela Tiberian Sun'da oyunun demolarının hiçbir işe yaramadığını, oyundan bağımsız birer film gibi izlenildiğini hatırlıyor olmalısınız. Bu demoda da oyunun konusu güzel bir biçimde anlatılıyor ve "mistik ve eski krallıklar" atmosferi veriliyor, ki bu bana yeter zaten. Tiberian Sun'daki bir çok demodan sonra "ya tamam da

görev ne" deyip, eski CD-Rip versiyonlarında olduğu gibi Briefing'den görevi okumuştum da kıl olmuştum, şimdi hatırladım yine sinirim bozuldu.

Her neyse bu güzel demonun ardından ana menüye geldik. Utanmadan, tıpkı Heroes'daki gibi ilk seçenek yeni bir senaryo oynama seçeneği. Yani eğer sizin olayınız "şöyle bir iki tek atmak" ise o zaman bunu seçeceksiniz. İkinci seçenek ise müdavimler (ben mesela) için, Campaign Game seçeneği. Yani demoda bahsedilen iki taraftan birini seçip hikayenin başından sonuna kadar onunla oynamayı tercih edebilirsiniz. Bu konuda benim her zaman tavsiye edeceğim seçenek Campaign Game seçeneğidir. Çünkü bu şekilde kendinizi olayın bir parçasıymış gibi hissediyorsunuz ve oyundan en az bin kat daha fazla zevk alıyorsunuz. Zaten bu yüzden, yenildiğiniz bölümleri bir daha oynamanızın size bir seçenek olarak sunulduğu, ve bir bölümü geçemediğinizde bir sonrakini oynayabildiğiniz oyunların hiçbir tanesi hit olmamıştır, biraz düşünün bağlantıyı kuracaksınız.

"AoW'de, yapay zeka değişik davranış paternlerine bürünüyor (Aggressor, Defender, Expander ve Shorcher olarak). Bu şekilde birden çok oyun şekli koyabildik."

Her neyse, Campagn Game'i seçtik, karşımıza iki tane taraf çıktı ve (tahmin edin) siz bunlardan bir tanesini seçeceksiniz. Kısaca şöyle diyeyim, sol taraftakiler hikayenin "iyi"leri. Barışa önem veriyorlar ve iyilik, halkların kardeşliği falan için mücadele ediyorlar. Sağ taraftakiler ise hikayenin "kötü"leri. Zalimler, caniler, herkesi katlediyorlar ve kendi soylarından olan üstünlerin yaşamasına izin veriyorlar, yani nasıl desem, işte her hikayede göreceğiniz kötü cadı bunlar.

yapılan Age Of Wonders nihayet konuya sahip olan oyun Turn-Based strateji oyunlarına yeni bir boyut getirecek gibi.

Tabii ben hemen sağ taraftakini seçip oyuna girdim... derken karşıma bir karakter yaratma ekranı çıktı. Bu kadar senelik bilgisayar oyunu tarihimde herhalde en çok zevk aldığım sahneler bu karakter yaratma sahneleridir. Hatta Daggerfall'unkini özel olarak çok sevdiğim için en az 4000 kere yeni karakter yarattım, en az derken ya da 4000 derken abartı yapmıyorum çok ciddiyim.

Normalde böyle sahneler fantezi içerikli oyunlarda vardırlar ama bu oyunda bulunmasını şöyle açıklayabiliyorum: oyuna bir çeşit role-playing havası katmaya çalışmışlar, tıpkı Birthright'ta olduğu gibi, ve bu yüzden de bu motifi kullanmışlar. Ki bence bu konuda oldukça başarılılar.

Her neyse, iyileri ya da kötüleri seçtiyseniz değişik ırklardan hero'lar seçebileceksiniz. Unutmadan, heroes'daki hero'lar var ya, bunlar da hemen hemen aynılar... savaşa katılıyorlar yani dövüşüyorlar ama bunun yanında ordunun kalanına etkileri Heroes'daki gibi önemli değil.

Diyelim ki bir ırk seçtik ve karakter yaratmaya başladık, ne yapacağız. Ben, mesela Dark Elf oldum. Sonra karşıma hero'mun resminin olduğu (bu arada isimleri hero değil ama ifade ettikleri varlık o, isim de varlıkları ifade eden kelime demek olduğuna göre ona hero dememde bir sakınca yok... o benim hero'm hehe) ekran çıktı. Bu arada unutmadan, eğer bu ayrıntılarla uğraşmak istemiyorsanız hazır yaratılmış birisini alıp çıkabilirsiniz hemen buradan, onu da belirteyim. Evet ne diyorduk kızlar. Ha evet. Dağıtabileceğiniz 25 skill point'iniz var. Bunları dağıtırken dikkatli olmanıza falan gerek yok, zira zaten ne olursanız olun hemen

Age Of Wonder'ın "Büyü"lü dünyası

Age of Wonders'da, büyü belirli şeylerle sınırlanmış değil. Büyü heryerde. İçinizde, hero'larınızın etrafında ve hatta ünitlerinizin bir kısmında...

AoW'de 6 çeşit büyü küresi var (Life, Death, Fire, Water, Earth, Air). İsim olarak Lords of Magic'e benzemekte ama işleme tarzı bakımından daha çok Masters of Magic kürelerine benzemekte (Life, Death, Nature, Chaos, Sorcery). Aynı zamanda Cosmos küresine düşen ve herkesin kullanabileceği büyüler de var. MoM`daki gibi bir "oversee-ing" büyü kullanıcısı olmadığı için, sizin büyü kitabınızı kullanacak Hero'lara ihtiyacınız var. Yalnız onların bunu yapabilmesi için her Hero'da olmayan, fakat sizde her zaman olan büyü kullanma skill'ine ihtiyaçları var. Bir büyü yapabilmek için gereken zaman Hero'nun kişisel manasına bağlı olacak. Bu yüzden, güçlü bir büyüyü yapabilmek için birkaç turn geçmesi gerekecek.

bitiyorlar. En üstte, solda hero'nun özellikleri var. Bunlar;

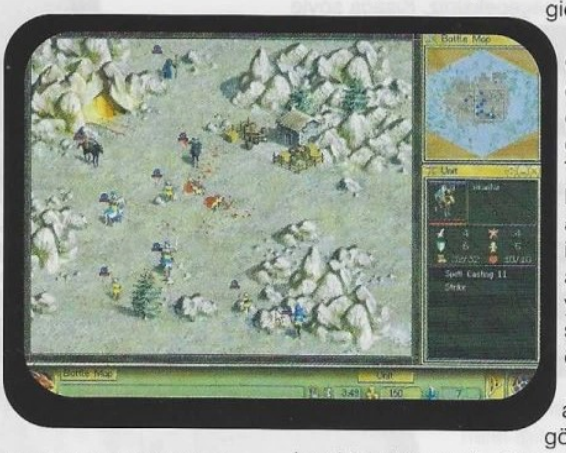
Attack: yani savaş ekranında birisine vurmayı denedi mi bunu başarmasını kolaylaştıracak sayı. Savaş ekranı dedim, bunu sonra açıklayacağım.

Defense: demin hero'nuz birisine vuruyordu ya, işte bazen birileri de ona vuruyor. Bu sayı ne kadar yüksek olursa vurma şansları o kadar azalacak.

Damage: Şimdi diyelim hero'nuz vurmayı başardı, o zaman nasıl vuracak. Yani bir kodu mu oturtacak mı, yoksa sivrisinek misali bir hareketten ileriye gidemeyecek mi, ya da ne olacak, katil kim (şimdi bunu kötü espri sandınız değil mi? Hayır aslında burada söz sanatı vardı. Yani demek istiyorum ki, eğer bu sayı yüksek olursa hero bir koyuşta öldürür ve katil olur... zorunlu yargı... yaaa) gibi sorulara cevap verecek skorunuz bu.

Resistance: Şimdi herkes vurarak öldürmüyor tabii. Bazısı büyü yapar, bazısı korkutur öcü der.... bunun gibi durumlardan kurtulmak için bu skorunuzun yüksek olması lazım.

Hits: İster Defense ister Resistance. Bazen hiçbir şey işlemez arkadaş. Adam indirir bir tane. Hemen ölecek misin? Yakışır mı yağız delikanlıya? İşte yakışmaz diye düşünenler için Hits'i artırarak dayanıklılığınızı, yani ne kadar hasar alırsanız sağ kalacağınızı artırabilirsiniz. Ne kadar hoş... salla.



Moves: Bu da hero'nun ne kadar kare ilerleyebileceğini belirten sarı. Bence gereksiz yatırım falan gibi gözükse de aslında süper önemli, birazcık asılsanız çok iyi olabilir.

Şimdi bu özellikleri anlattım ya, işte bu ekranı geçmiş olanların işine yaramayacağını düşünüyorsanız yanılıyorsunuz, zira oyun içindeki bütün yaratıklarda bu özellikler var, yani bunlar hero'ya özel değiller (özel özellikler hehe), şaşırmayın alırım aklınızı (agresif yazar portresi çiziyorum (portre mi? Ressam izlenimi veriyorum)).

Neyse birazcık daha aşağıda liderin özellikleri var. Bazıları ırkınıza göre size bonus olarak verilen özellikler. Örneğin Elf olursanız Forestry ve Spell Casting I size bonus olarak gelecektir. Sonrasınız siz o ilk başta söylediğim 25 puan ile yapacaksınız. Bir sürü özellik var, hepsini yazmayı denemek bile saçma. Sadece önemli birkaç tanesinden bahsedeyim, Spell Casting, adından da anlayacağınız gibi hero'nun büyü yapabilme gücü, yanında yazan sayı da kaçıncı seviyeye kadar büyü yapacağını gösteren rakam. Tabii daha yüksek seviye büyü daha güçlü büyü demek, bunu da anlamışsınızdır sanırım. Aslında bir düşündüm, diğerleri hemen hemen aynı önemde, okuyarak anlarsınız. Yalnız size tavsiyem, genel zevk açısından, seçtiğiniz ırk, taraf falan gibi şeyleri de göz önüne alarak seçin özelliklerinizi. Yani kafanızda "çılgın-güçlü-korkutucu savaşçı" varsa öyle bir şey yaratın... gibi. Daha çok zevk alacağınıza son derece eminim.

Benim size genel tavsiyem bu ekranda stat'lerinize çok önem vermemeniz ve bir sürü özellik almanız, hatta onların da dövüşmek ve öldürmek ile alakalı olmasıdır. Tavsiye benden, uygularsınız, uygulamazsınız, onu bilemem.

Bundan sonra da hangi büyü okullarında büyü yapabileceğinizi seçeceksiniz. Benim size yapabileceğin en iyi tavsiye ne kadar öldüren-kıran geçiren büyü okulu varsa onları almanızdır, gerisi hiçbir işe yaramıyor, çünkü yaramaları için çok ustaca kullanılmaları lazım ki öyle durumlar da her zaman gelmiyor karşınıza.

Bunu da geçtik.

Karakter yaratmayı tamamlamış bulunuyoruz. Bundan sonra karşınıza bir harita çıkıyor ki, oyunun üstünlüğünü bir kez daha anlıyoruz. Şimdi burada bölümler arasında seçim yapma şansınız var. Yani örneğin siz bir köyü kurtarmak için gittiğinizde orada bulunan düşman askerleri kaçıyorlar ve bir sonraki bölümün kaderi değişmiş oluyor... gibi. Az önce bahsettiğim Campaign ruhu açısından harika bir durum. Her neyse seçin gideceğiniz yeri, ve oyuna başlayın artık.

Oyun ekranı aslında oldukça karışık. Oyunun güzel ve kapsamlı bir Tutorial'i olduğu için şanslısınız. Ancak bir okuyucu bana "oyunu iyi oynayamazmışım gibi geliyor, bir de Tutorial falan varmış ki o ne hiç bilmiyorum, onu da anlamak zaman alır..." diyen bir mektup yazmış olduğu için açıklamak zorunda hissediyorum: arkadaşlar tutorial siz oyunu öğrenin diye yapılmış özel bir bölüm. Burada basit bir şekilde oyun anlatılıyor ve temel komutları öğreniyorsunuz.

Evet oyun ekranı biraz karışık dedik ama göründüğü kadar da değil. Ortada görünen atlı sizin demin yarattığınız karakter olsa gerek. Onu seçip bir yere iki kere tıkladığınızda oraya doğru yürümeye başlıyor. Eğer gittiği yerde bir atraksiyon varsa bunu da yapabiliyor. Örneğin Heroes III misali yer altı-yer üstü seyahati yapabiliyor (mağaradan geçiş), ya da bir maden varsa onu ele geçirebiliyor.

Madenler Heroes III'teki gibi değiller sadece para getiriyorlar.

Ayrıca ele geçirilen şehirler de sadece asker üretebiliyorlar. Bütün bunları göz önüne alarak aslında oyunun Warlords serisinin aynısı olduğunu söyleyebiliriz. Yeni bilgisayarı olanlar Warlords'u bilmezler ama (benim GameShow'da ilk açıkladığım oyun Warlords III'tü ahhh ah) o oyun serisi Heroes'in taklidi olduğu oyun serisi işte, anladınız.

Fakat genel manada oynaması zevkli, grafikleri biraz kötü, ama yine de temiz arabirimli bir oyun. Savaşlar apayrı bir ekranda oluyor ve Heroes'dakilere benzerlik gösteriyor, ancak strateji çok daha önemli ve savaş ekranı çok geniş. Eğer hala turn-based strateji oynayanlar varsa kesin bir baksınlar, benden tam puan aldı.

Diyor ve yazının sonuna geliyorum. Bu ay iki sönük ama aslında sağlam oyunla karşınızdayım ama bir dahaki aya kapak oyunu benim olmazsa dergiyi bırakıyorum hehe.

Hepinize iyi... şey... yıllar.

1 CD

FİRMA: Epic Games
TÜR: Strateji
SİSTEM: PII 266 32 Mb Ram/ 350 Mb HD/ Win 95-98

Gayet güzel bir oyun. Ne zamandan beri şöyle zevkle, ağız tadıyla Turn-Based strateji oynamayanlar bu oyuna çölde buldukları su gibi atlayacaklar (benzetmeye bak!). Alın.

% 88

COMPEX

5. MULTIMEDIA & INTERNET FUARI

02 - 06 ŞUBAT 2000 - İSTANBUL SERGİ SARAYI - TEPEBAŞI

www.compex.com.tr

Tıklayın!

Dünyanın ilk ücretsiz online davetiyesi anında bilgisayarınızda...

RÖNESANS FUARCILIK A.Ş.

Tel : (0212) 235 82 20 Pbx Fax : (0212) 237 58 88

"Herhangi bir durumda kazanmanın en etkili yolu, kazanan stratejiyi bulmaktır"

B BÖLGESİ

Burçak CANER
bcaner@kamernet.com

Bu ay gerçekten canım çok sıkkın. Dergiyle ilgili işler hiç iyi gitmediler, devamlı sorunlar çıktı, yazılar yetişmedi, yetişen yazılar silindi, arkadaşlarla darılındı, sadakat diye bir şey yokmuş, o öğrenildi, hatta olmaması konusunda master yapıldı...

Ve bütün bu işlerin arasında yine de, inadına alınan nefesler, inadına yaşanan günler, inadına yazılan yazılar arasında en zevklisi, en huzurlusu B Bölgesi yazısını yazmak oldu ya, bana bu zevki veren güzel mail'lerinize teşekkür ederim.

Yazının sonuna kadar bize eşlik edecek olan muavin arkadaşımız karamsarlık ve ben kaptan pilotunuz Burçak Caner, bu iğrenç espriyi yaptığıma inanamayıp fenalık geçirmiş hostesimiz ironi hanım, hep birlikte bu ay B Bölgesi''de gaming'i ve gamer'lığı tartışacağız.

Her ay yazılarımda oyun oynamanın ciddi bir iş olduğundan bahsediyorum, Türkiye'nin elit gamer'larından bahsediyorum, bu işin lamer'larından, öğrenme içgüdüsünden yoksun, insan olma ve ilerleme duygusundan uzak olanlardan bahsediyorum, fakat insanlar benim ne demek istediğimi, veya, nasıl olup da "elit gamer" olunabileceğini sorup duruyorlar, ben de bu konuda size biraz açıklama yapma gereği duydum. Fakat önce şunları belirteyim: bunlar kesinlikle bana ait görüşlerdir ve doğru oldukları da kesin değildir. Yoruma açık oldukları kesindir ama tabii bunu yapacak insanın bir gaming geçmişi olması gerekir, zira hayatında multiplayer oyun oynamamış, ya da kapı komşusunu Starcraft'ta her oyunda yenen birisi gelip de bana "yok sen yanılmışsın gaming aslında böyledir" falan derse oldukça sinirlenirim ve kesinlikle, bakın şimdiden uyarıyorum, kesinlikle bunlara "eleştiri" gözü ile bakmam, zira ben herhangi birisi bir şeyi benden iyi biliyorsa saygı gösteririm ve asla ukalalık etmem. Ukala, çoğunuzun yanlış kullandığı gibi bir konuda kendini öven değil, bilmediği konuda sallayaraktan konuşandır, ukala olmaya da gerek yok. Bu konuda ne kadar ciddi olduğumu fark ettiniz sanırım, hayatta çok ciddiye aldığım ender işlerden birisi.

Çok Önemli Kural 1: Her zaman için sizden daha iyi bilene saygı gösterin. Gerçekten bu olmazsa asla olmaz. Siz çok yetenekli olduğunuza inanabilirsiniz, ama sizi yenen herkesin bilgisine aşırı derecede saygı göstermeli, konuşurken dikkatli olmalısınız. O adam o oyunda çok iyi olabilmek için muhtemelen sizin kızlarla gezdiğiniz, ailenizle mutlu yemekler yediğiniz zamanlarda monitör karşısında sabahlamıştır ve o oyun onun için "basit bir oyun"dan fazladır. Bunun bilincinde olup saygı göstermek, orada verilen emeğe saygı göstermek anlamına gelir ki öğrenmenin ilk adımı budur. Bu adım olmadan herhangi bir ikinci adım olmaz. Şimdi size biraz abartı gelebilir ama şöyle örnek vereyim, hayatımın bir kısmını, yani kesir olursa payı bir olunca paydası 99'dan az olacak bir kısmını StarCraft'a vermişken, her önüne gelenin "ben seni yenerim", "bizim bir Hamdi Abi var biletini keser" gibi laflar söylemesi kadar antipatik bir şey olmayabilir hayatta. O yüzden, harcanan zamana, emeğe ve yeteneğe saygı göstermeyi öğrenin ki, sizde de olması için uğraşacak gücü ve azmi bulun.

Çok Önemli Kural 2: Her zaman oyundaki tek amacınız daha iyi olmak olacak. Kazanmak ikinci planda olmalı. Fakat asla "sadece zevk almak", "biraz vakit geçirmek" olmamalı. Tabii sırf bunun için oyun da oynayabilirsiniz, ben de yaparım sık sık, ama o şekilde oynadığım oyunlarda kimseye ukalalık yapmam, ki bu da ilk kuralla alakalı. Ancak bir işi ciddi olarak yapmaya başlayacaksanız o zaman artık sizin zevk alabileceğiniz tek şey oyunu daha iyi oynamak olabilir. Birisini şansa yenip mutlu olmak, sonra yüzyıllarca bu efsaneyi anlatmak, insanların iyi oynadığınızı düşünmeleri dışında hiçbir şeyi önemsememek gibi saçma davranışlardan kaçınacaksınız. Bu tür "yenme" kompleksleriniz, insanlara bir şeyler kanıtlama ihtiyacınız olmayacak. Tek arzunuz daha iyi oynamak olacak.

Çok Önemli Kural 3: Kendi yaptığınız işe saygı duyacaksınız. Bunu "öyle bir vakit geçirme aracı" olarak görmeyeceksiniz. Unutmayacaksınız ki, onunla zaman geçirenler için o oyun sosyal bir olaydır. Hiç de basit değildir. Zeka, yetenek ve çalışma gerektirir ve bu haliyle herhangi başka bir kompetitif spordan farksızdır.

Çok Önemli Kural 4: Sizin kendi saygı duyduğunuz bu oyunun içindeki zeka oyunları ve yetenek gereğini başka insanlar fark etmeyebilir. Onlara bu yüzden kızmayın. Hayatında bilgisayar oynamamış bir adam, kız arkadaşınız, anneniz ya da babanız, öğretmenleriniz vesaire... sizin anladıklarınızı, gördüklerinizi, bildiklerinizi, anlamak, görmek, ya da bilmek zorunda değiller. Onlara yaptığınız işin inceliklerini ve güzelliklerini anlatmaya çalışmayın. Hem komik duruma düşersiniz, hem de içinizde onlara karşı açıklayamayacağınız bir nefret oluşur. Sadece sizin ilgilendiğinizi bilmeleri yeterlidir, gerisi o oyunu oynayan insanlar ve sizin aranızda paylaşılacaktır.

Çok Önemli Kural 5: Oynadığınız bir oyunda yenilirseniz, asla bunun kendi hatanız dışında bir şeyden kaynaklandığını düşünmeyin. Konuyu şansa, formsuzluğa, zamanlama hatasına falan bağlayıp, sonra o konuya yüklenip kendinizi temize çıkartmaya çalışmayın. Her kaybettiğiniz oyundan sonra tüm suçu üzerinize alın ve nerede hata yaptığınızı anlamaya çalışın. Hatayı göremezsiniz muhtemelen, ama oralarda bir yerlerde olduğunu hissedersiniz. Sonra, birkaç oyun kaybettikten sonra kafanızda silik bir şeyler belirir. Fakat asla hatayı anlayamazsınız. Anladığınıza inanıyorsanız bu anlamadığınızı gösterir. Ama böyle böyle, zaman içinde, daha iyi olmayı öğrenirsiniz farkında bile olmadan. Bakın ne dedik, hiçbir oyunu şansa bağlamayın. Rakibiniz kazandıysa sizden daha iyi oynamıştır ve siz de kötü oynamışsınızdır.

Çok Önemli Kural 6: Her zaman sükunetinizi koruyun. Hiçbir zaman heyecanlanmayın ya da heyecanlanmaktan dolayı oyun kaybettiğinizde kendinize kızmaktan geri kalmayın. Unutmayın, kuvvetli baskılar altında her zaman daha çok zorlanırsınız. Kimi insanlar baskı altında daha başarılı olurlar, bunu da unutmadan hareket edin. Böyle bir şey fark ederseniz oyun atmosferini germekten çekinmeyin.

Çok Önemli Kural 7: Masaya oturduğunuz anda oynadığınız adam sizin rakibinizdir. Centilmenlik sınırları ve oyun kuralları içinde olan her davranış güzeldir. "Rush yok","Hep aynı taktikle yeniyorsun", "yapma sen de" diyen arkadaşlarınızı önemsemeyin. Fakat, eğer onlarla yenmeyi önemsemeden zevk için oynuyorsanız bu şekilde ezip kompleks giderme yoluna da asla gitmeyin. Fakat kazananın önemli olduğu bir oyunda, oyun kuralları içindeyse aya bile gidebilirsiniz. Sonuç olarak bu bir oyun. Eğer önemli bir şeyse, siz de bu önemli şeyi kazanmak için elinizden geleni yapmalısınız. Önemsiz bir şeyse, o zaman bu önemsiz şeyde onu yendiniz diye arkadaşınız size darılmamalı. Fakat centilmenlik dışı davranışın ya da kuralları ihlal etmenin affı olamaz.

Çok Önemli Kural 8: Sizin çok iyi bildiğiniz oyunlar hakkında ukalalık yapan, şuursuz, öğrenme içgüdüsünden uzak insanlarla oyun oynarken onları ezmeyi sakın unutmayın, ki bir dahaki sefere akıllanmaları şansını onlara verin. Ayrıca oyundan önce "Yerin nereden olsun?" ya da "Öğrenci mi tam mı?" gibi sorular sorup anlamını açıklamanızı isteyince "e şimdi biletiniz kesicem ya" gibi cevaplar da verin.

Çok Önemli Kural 9: Oyunları kazandıktan sonra kibar olmayı unutmayın, hayvanlık etmeyin.

Çok Önemli Kural 10: Her zaman, ama her zaman kendinize güvenin. Aptal cesaretiniz olmasın, sadece bir karar verirseniz bunun doğruluğuna sonuna kadar inanın. Bir an gelir de, bu karar yüzünden kaybederseniz de, hemen vazgeçin, uzatmayın.

Her kaybettiğiniz oyundan sonra tüm suçu üzerinize alın ve nerede hata yaptığınızı anlamaya çalışın

Çok Önemli Kural 11: Ne zaman kaybettiğinizi anlayın. Kaybettiğiniz belli olan bir oyunda oynamaya asla devam etmeyin. Gereksiz kasışlar yapmayın. Baktınız bitti, hemen bırakın, uzatmayın. Ve mağlubiyetle yüzleşmeye bakın.

İşte bunlar, arkadaşlar, bence bir gamer'ın yapması gereken şeyler. Biraz sert gözükebilir, ama herkesin hayatta ciddi yaptığı işler vardır. Kendi görüşlerimi buraya yazarken Türkiye'de gaming adına büyük işler başaran bütün arkadaşlarımdan da özür dilerim. Eğer bir yerde bana katılmıyorlarsa, onların görüşlerine de sonuna kadar hak veriyorum. Ama, biliyorsunuz, dilin kemiği...

B-BÖLGESİ

Age of Kings Strateji guide

Başlıyoruz. Bir aya daha geçti ve AoK'da da inanılmaz büyük adımlar atıldı, gelişmeler oldu.

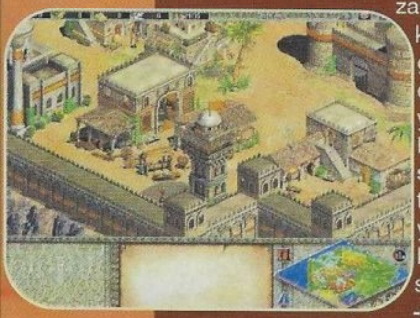
Yine bir çok soru aldım ve bunlardan seçmelerle devam etmek istiyorum yayınıma.

-Şimdi ben arkadaşlarla oynuyorum, onlar bana Rush yasak diyorlar. Rush yapmam gerektiğine inandığım bir durumdaysam ne yapmalıyım?

Tabii öyle saçma şey olmaz. Bazen Rush yapmak zorunda olursunuz ve bunun sebebini biraz sonra açıklayacağım. Bir kere Rush zorunluluğunun ne olduğunu anlamış olmanız süper. Fakat bu durumda yapmanız gereken, sizle "rush yok" diye oynayan kişiler eğer yakın arkadaşınızsa ve sırf zevk için oynuyorsanız rush yapmayıp gerekirse yenilmeyi göze almak, eğer ciddi ciddi maç teklif etmiş birileriyse de "siz eziksiniz" deyip oynamamak, ve bundan dolayı da üzülmemektir. Şunu da bilin ki evrende bir oyunda oyun öncesinde "rush yok" denen tek ülke Türkiye'dir ve zaten bu yüzden de herhangi bir oyunda henüz başarı elde edilememiştir (yani bu mantalite yüzünden)

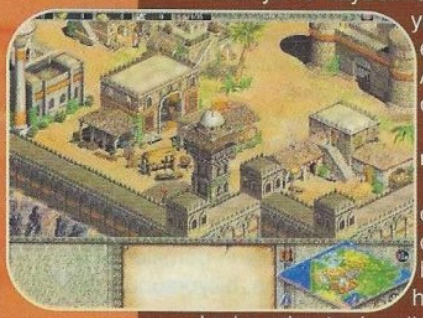
-Ya bu Pers'in Fillerine bir çare bulamadım gerçekten. Bana da kızmışsın ama.... Ya ne yapmalıyım?

Şimdi gerçekten şoke oldum işte. Bari ciddi ciddi cevap vereyim. Şimdi eğer oyunun 30. Dakikasına kadar rakibin bunu yapmasını engelleyemediysen (yani bir kale yapıp asker biriktirmesini), hemen bin tane pikeman üretmenin zamanıdır. Öncelikle savunma upgrade'i olmak üzere upgrade'leri yapmayı deneyebilirsin. Bir tane de monastery'yi relic'in yanına koyup iki-üç tane rahip sahibi olmak da iyidir. Çevredeki Relic'leri toplamayı deneyin. Sonra o filler geldiği zaman pikeman'leri önden sürün. Şimdi zaten o kombatta rakibi ezip oyunu kazanmanız gerekiyor, zaten pers olup fil yapan bir rakibi çoktan ezmiş olmanız gerekiyordu ya, neyse. Bir yandan da rahiplerle filleri convert etmeye başlayın. Bakın pikeman ve 3 rahiple, 30 fil saldırısıdan 9 fil ve 6 pikeman ile sağ çıktım, ama tabii kombat konusunda başarılıydım. Hani onu yapamıyorsanız bile en azından savaşı kazanmanız lazım. Bir daha da böyle sorular sormayın.



-Bir sürü okçu yapıp saldırıp yeniyor, ne yapmalıyım?

Bakın, bir sürü xxxx yapıp saldırıyor ile başlayan soruların tamamı yanlış. Çünkü bu oyunda asla tek tip ünite oyun kazandırmıyor. Hatta, oyun kaybettiriyor. Bir de üstüne üstlük, onları yapıp biriktirip saldırıyorsa kaybetmeye mahkum demektir. Çünkü daha ilk yazımdan söyledim, ateş etmeyen asker ateş etmediği her saniye size oyunu kaybettirir. Asker biriktirmek diye bir şey söz konusu bile olamaz. Artık bu fikirlerden vazgeçin.



-Sen bu oyun hakkındaki istatistiki sayıları nereden biliyorsun?

Açıkçası nereden bildiğimi bilmiyorum. Ben oyun hakkında çok okuyorum. Muhtemelen oradan biliyorumdur. Bir çok sayıyı da F11'e bastığımda sol üstte çıkan zamana bakarak hesapladım. Ha, bir işçi şu kadar dakikada şu kadar odun toplar gibi şeyleri tabii ki ne okudum ne de biliyorum ama onları da tecrübe yardımıyla tahmin edebiliyorum. Siz de bir süre sonra, "herhalde adam saldırana kadar iki yüz odunu toplarım" diyip diyip yenilince hemen ardından ne kadar odun toplayacağını öğreneceksiniz. Bir de bu gibi durumlar için en önemli nokta çap atlama zamanlarında hata yapmamak için o süre içinde ne kadar ne kazacağınızı bilmektir. Dediğim gibi, çalışmak ve okumak sonucunda gelen tecrübe.

-Okumak? Nereden?

Bence en güzel kaynak şu anda www.gamersx.com, tabii beğenmeyenler varsa başka forumlara da bakabilirler. Yahoo'dan Age of Kings, Forum diye aratınca bir sürü site bulacaksınız.

-AoK'da iyi bir oyuncuyu kötü bir oyuncudan ne ayırır?

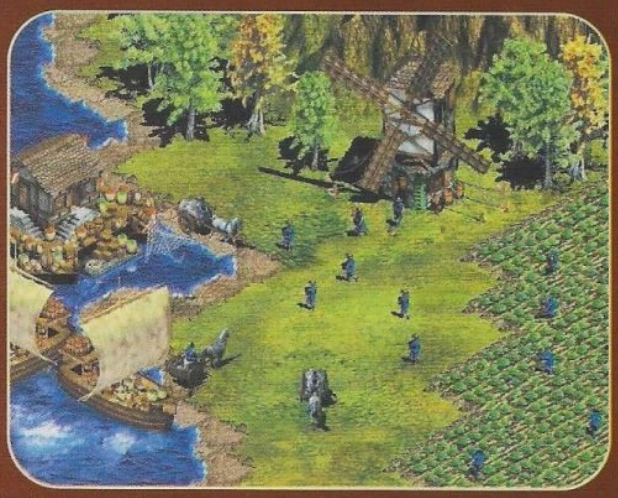
AoK'da iyi oyuncu ile kötü oyuncuyu ayıran özellik, micromanagement dışında, ki bu bir yetenek meselesidir, hangi zamanda hangi üniteyi basacağına karar vermektir. Mesela rakibin iki-üç tane filini gördüğünüzde var olan wood'unuz ile hemen birkaç tane pikeman mı, yoksa rahip çıkartacak bir manastır mı yapacağınız oyunu okuma yeteneği ve tecrübe ile gelecektir.

Ayrıca iyi oyuncu oyunun başında haritayı da iyi okur, kaynaklarını optimum kullanır. Yani ne zaman işçi ne zaman 60 işçi yapması gerektiğini iyi bilir.

Bütün işçilerinizi iyi kullanın. Asla kaynak biriktirmeyin. Asla asker biriktirmeyin. Asla saçma upgrade'ler yapmayın. Dikkatli olun. Konsantre olun. Kazanmayı hedefleyin. Her oyun en fazla bir tane akıllıca iş yapın. Daha fazlası oyun kaybettirir.

İşte bunlar bence oyunu iyi oynamanın şartları. Ha bir de, benimle 1v1 yapmak istemenizi anlayışla karşılıyorum ama genelde ben kazandıktan sonra bunu "şansa" bağlayan insanlara öyle çok sinirleniyorum ki gerçekten kendinizi biraz kanıtlamadan böyle bir oyun oynayamayacağız. Neyse, bir gün, bir yerlerde karşılaşırız.

Sağlıcakla kalın.



online gaming

Burak HUN
bhun@kamernet.com

Herkese selamlar, Turkiye de ve Dunyada Online Gaming adina cok onemli 2 sey oldu bu ay. 1.cisi: Quake3 cikti, 2.cisi: Unreal Tournament cikti. :)) Bu iki bas yapitta ayni anda cikarak dunyada oyunla ilgilenen herkesi celiskide birakti. Acaba hangisi daha iyi??? Bunun her an, heryerde hala tartismasi devam ediyor. [Ben sunu diyeyim: Unreal Tournament ilk bakista bana daha iyi gibi geldi :)] Dogal olarak Quake fanleri kendi oyunlarini savunuyorlar, bende oleydim. Ve Unreal Tournament beni cidden utandirdi, baskalarinida utandirmali. Dunyada bu 2 oyunun karsilastirmasini yapan butun siteler[yuzde 90] unreal tournament in daha iyi oldugunu soyluyordu. Geriye kalan yuzde 10 uda iki oyununda esit oldugunu savunuyordu :P.Ben su anda hangi oyunun daha iyi oldugu konusunu biraz [6ay kadar] ertelemek istiyorum. 6 ay sonra belli olur hangi oyunun daha iyi oldugu. Quake3 un en buyuk avantaji: Inanilmaz fazla sayida fan i ve oynayani olmasi. Bekleyip Gorecez...

Sanane Inc.in 1.ci yildonumu kutluyorum ve daha nice yillara diliyorum. Gecen ayda yazimda belirttigim gibi Sanane Inc. sozunu tuttu ve Quake3 ile Unreal Tournament cikar cikmaz, 2 oyununda server ini acti.[Ben bu yaziyi yazdigimda Q3demo serverda acikti.] Unreal Tournament in sasirtici sekilde sistemimde daha iyi calismasida cok hosuma gitti. [voodoo3 3000 ekran kartim belirteyim dedim] tabi 3dfx in bu oyuna sponsor olmasiyla bunun hicbir alakasi yok :P

Sanane Inc. Q3dm server adres: quake3.sanane.com[ben bu yaziyi yazdigimda daha patch cikmamisti, eger cikmissa o patchi de cekmelisiniz tabiki]

Unreal Tournament serverina baglanabilmek icin ise en kolayindan http://stats.sanane.com a gidin orda gosterilen linke basin, oyun otomatik olarak baglaniyor servera. patch olayi Ut icinde gecerli tabiki :)

Simdi birazda 2 oyunun karsilastirmasi yapmak istiyorum:[tabiki multiplayer ile ilgili olan ozelliklerini]

Hareketler :

Q3: Eger bir kere strafe Jumpa alistiysaniz, geri donusunuz yok demektir.

UT: Jumplar starfe jumpdan sonra cok moron kaliyor, yon tuslarindan herhangi birine 2 kere hizli bir sekilde basarsaniz adam o yone dogru cok hizli bi hamle yapio, 5 adim kadar. Ama tabiki bunu hep yapamiyorsunuz.

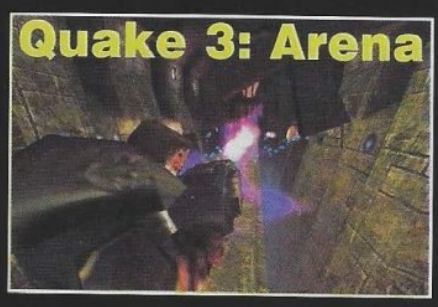
Net kodlamasi: Herkes Quake3 un netkodunun ne kadar iyi oldugundan bahsediyordu. Su anda bircok serverin Quake3 le ilgili problemleri var. Lag oldugunda adamlar titriyor, UT de ise serverlarin cogunda bir problem yok ve lag durumunda yurumenize devam ediyorsunuz, ates ve adamlar ortadan kayboluyor,[ping cok abarmadigi surece] olsun en azindan nereye gittiginizi biliyorsunuz. Q3 de bir anda kendini lav in icinde buldugunuz zamanlar olmuyor. Ve UT Quake3 e nazaran cok daha smooth bir oyun. [Tam anlami turkcede yok aslinda ama akıcı diyebiliriz]

Modeller: Quake3 un skinleri olsun, karakter cizimleri olsun her yonuyle UT ninkilerden daha iyi oldugu kesin.

Scoreboard: UT nin Packet Loss lari gostermesi cok iyi, ve en onemlisi serverda o an kac kisi oldugunu gorebileceginiz kadar kucuk bir yapiya sahip. Quake3 de ise masallah koca ekran scoreboard olmus ve fazla sayidaki oyunculardan altta kalanlari goremiosunuz, ne ping ilerini nede adlarini. Cok kil bi durum.

Yerim bitmek uzere onun icin kablonet hakkindada birkac sey yazip oyle kapatmak istiyorum bu yazimi: Kablonet, ben bu yaziyi yazdigimda Istanbul un bazi yerlerinde hizmete baslamisti, Ankarada da ocak ayinin sonlarina dogru girecegi soyleniyor. Beta testleri suruyor hala ve yilin bombasi: Ankaradaki beta testerlardan bir taneside ben olmus bulunuyorum :) ve deneyecegim baglanti hizi: 128kbps mauhaha Onumuzdeki ay kablonet in verdigi ping sonuclarindan[yurt ici, yurt disi] bahsedecegim. Umarim bir sorun cikmaz. Bol fragli gunler, yeni millenyumunuz kutlu olsun.

Not: Onumuzdeki ay Quake3 vs Unreal T. ye devam edecegim, ve biz yine Quake3 oynayacaz gibi geliyor bana. :P hayirlisi artik. Son birsey daha: Sanane Inc. Turnuva duzenleyecek yakin zamanda http://stats.sanane.com dan her turlu bilgiyi alabilirsiniz.



VS

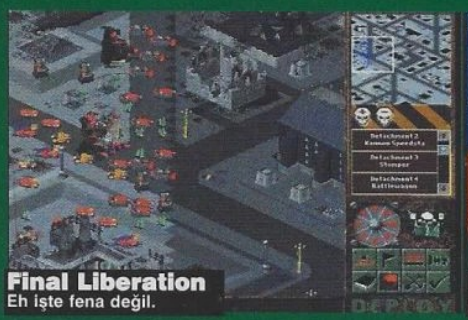
THE EXPERT

"Oyunlarda söylenecek son söz! Eleştirimin merceğinden hiçbir oyun kurtulamaz"

Ertunç BURAK
eburak@kamernet.com

ZORK : GRAND INQUISITOR - [Activision (2 CD)] : Şimdi size eski güzel günler geyiğini yapacaktım, vazgeçtim. Hani şu - ahhh bilirmisiniz, biz text adventure' ların o şaşalı günlerinde bir Zork oynardık ki görmelisiniz- türünden zırvalamalar. Bir kere şöyle söyliim; kullanmadığım makine kalmadı, oynamadığım ya da oynamasam bile bilmediğim oyun kolay kolay bulamazsınız. Yani "eksper" tanımlamasını gerçekten hakeden çok eski bir bilgisayar müptelasıyım. Buna dayanarak şunu diyebilirim ki grafiksiz text adventure' lar asla görkemli günler yaşamadılar, asla geniş kitleler tarafından kabul görmediler, asla iyi oyunlar olmadılar. Sadece kendilerini matah adamlar olarak gören bazı ukala tipler tarafından tutuldular. Ben onlarında gizli gizli bundan nefret ettiklerini düşünüyorum. Kültür basmak, çok iyi derecede yabancı dil bildiklerini göstermek, zeki, sabırlı ve yetenekli adamlarız bizler imajını verebilmek adına boş yere kıçlarını yırttılar. Bu tiplerin gavur versiyonlarıda bu basitliği yaratan firmaları zengin edip durdular yıllarca. Gerçi bunlardan bir kaçını kıt İngilizcemle bende denemiştim. Dracula, Jack The Ripper gibi. Hiç zevk almamıştım. Yalnız aman derim! Bu gruba Magnetic Scroll' un zamanına göre süper grafikli ve konulu graphic-text adventure' ları (Corruption, Guild Of Thieves, Pawn, Jinxter, Fish, Myth) dahil değildir. Sierra' nınkiler de öyle, Melbourne House ve Level 9' unkiler de... Sorunum grafik özürlü aptal kandırmacaları için. Zork' da zamanında onlardan biriydi. Eciş bücüş harfleri okumak ve sonunda hiçbir kazanım getirmeyecek bulmacaları çözmek bunaltıcıydı doğrusu. Zork kendini, gerçek anlamda ilk CD oyunlarından sayılacak Return To Zork' da buldu kanımca. Gerçi pekde baba bir oyun sayılmayacak RTZ, bana hiç sevimli gelmeyen Zork dünyasına artık daha "real" yaklaşıyordu, bu kesin. Sonra Zork Nemesis, çok sonrada Grand Inquisitor çıktı karşımıza. GameShow' un müdavimleri bilirler Inquisitor' un tam çözümünü ben yapmıştım. Orada belirtme fırsatım olmamıştı. Inquisitor iyi oyun. Gerçek aktörlerle çevrilmiş filmleri var. Güzel grafikleri, hoş bulmacaları, komik ve "büyülü" hikayeside var. Tek kötü tarafı içindeki çocuğu çok önceleri yitirmiş insanlara hitap etmemesi. Zork GI' ı oynarken aklıma hep Oz Büyücüsü isimli film gelmişti. Anlayın artık...

NHL 1999 - [Electronic Arts (1 CD)] : Lanet olası 1999 ve lanet olası yirminci asır, defolup gittiler işte. Zaten terör, enflasyon, siyasi çalkantılar ve saymakla bitmeyecek bilumum olumsuzluklar yüzünden yeterince acı çeken bahtsız bir millete Allah' tan



Final Liberation
Eh işte fena değil.

Full Throttle
Harika, nefis ve süper!

Blood Omen
ne desem ki!

revamıydı bu ya! Tanrı, doğa ya da neye tapınıyorsanız işte o, sanki intikam alır gibi davranıyor be. Acı olan olay "mutlak gücün" bile sanki adam kayırması. Depremden ölenlere bakıyorum da... Ama belkide, dürüst ve namus sahibi o küçük insancıklar bizleri bırakıp gidiyorlar yavaş yavaş. Bilinmez... Belki bir anda bizlerde onlara katılıveririz bakarsınız. Üç gün önce beş gün sonra pekde fark etmiyor ya, bunu geride kalanlara anlat bakalım kolaysa... Bu benim, kendi inançlarım doğrultusunda rahatlıkla açıklayabileceğim bir "doğal seleksiyon" vakıası değil. Bu, Türk kavmi adına çok kadim olan bir terkedilmişlik, başıbozukluk, kifayetsizlik, alçaklık öyküsü. Yazgı kısmı ise terazinin hafif olan tarafı. Arzın fatihi olmak için herşeye sahip olan ama bunları gereği gibi kullanmaktan aciz düşürülmüş bir millete, belkide bir yerde, haktır bu felaketler... Kudretli olmak Türkün hakiki kaderiydi. Birileri bize ve evlatlarımıza ait olan parlak geleceği kaptı, kaçtı... Şimdi ağıtlar yakıp, zavallılığınızın sorumlularını arayın bakalım. Bulursanız haber verin. Mükafatlandıralım onları. Üstün bir ırkı cüce bir güruh haline getirmek kolay iş değildir elbette. Sistemli ve özverili bir çalışma gerektirir. İstesenizde istemesenizde onlara aitsiniz bugün. Onlarda iplerini ellerinde tutanlara... Yani en altta yine siz varsınız. Üzüntü verici değil mi? Eeee, zırlayıp durun o zaman! Başka bir işede yaramazsınız zati... NHL 99, EA Sports' dan iyi bir buz hokeyi. 2000 versiyonu falanda çıktı ama abartı farkı yok diğerinden, o yüzden almaya değer görmedim. 99' u size de bana da yeter. Zaten kaçımız buz hokeyinden öyle adam gibi anlıyoruz ki? Oynayın gitsin işte...

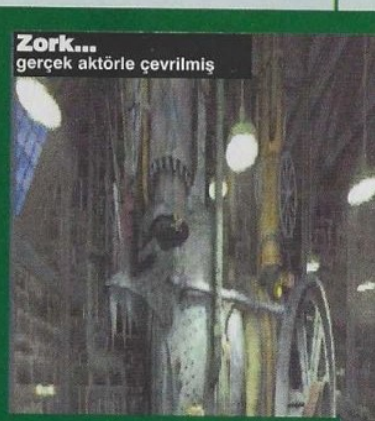
IRON JOHN HAWK : THE SHARDS OF POWER - [Jvc (1 CD)] : Amatörleri severim. Yaptıkları işe heyecan ve iyi niyetle sarılmaları hoşuma gider. Ancak bu her zaman prim yapmaz... Bizim Iron John' da prim yapmayan, başarısız, "çaylak" yapımlarından biri. Indiana Jones türevi bir adet kahramanımız var klavyemizin ucunda. Onun güzel ve başbelası sayılabilecek birde avradı. Ve elbetteki, hiçbir halta yaramayan bir karizmaya ve her tür silahı kullanacak istidata sahip bir arkadaşımız bu (ulan şimdi hatırladım; Final Fantasy yazımda

"istidat = yetenek" yerine "istibdat = saltanat" kelimesini kullanmıştım... Kültür basacaz diye rezil kepaze oluyoz lan, sanırım yukarıda bahsettiğim ukala tipler içine kendimi de katmam gerekiyor... peh). Iron' a Indy türünden dedik ya, kaka Almancıklar olmazsa da olmaz bittabii. Bütün bunlar harici iyi grafik, orta şekerli bir senaryoda mevcut. Kötü olan ne mi? Bütün bunlar dahil olmak üzere herşey! Nasıl mı? Söyle; bi defa Hawk tarzı oyunları ben Amigada bin kez oynamışımdır garanti. Grafikler güzel olmasına güzel ancak atmosfere katkısı sıfır. Sesler sanki shoot' m-up oynuyormuşsunuz havası verecek basitlikte. Bölüm arası demoları fena sayılmaz. Yalnız enterasandır; hikaye akışı büyük oranda bu animasyonlarla değil, kara kuru, kötü çizimli "comic" lerle aktarılıyor. Biraz önce shoot' m-up demiştim ya, aslında oyun öyle bişi. Sürekli sağa sola ateş edip sonu gelmez düşmanların sonunu getirmeye uğraşıyoruz. Anahtar toplayıp, kapı açıp, karşımıza çıkan tipleri öldürüyoruz. Sonra yine anahtar toplayıp, kapı açıp, yine aynı tipleri öldürmeyi sürdürüyoruz. Bu böyle devam ediyor. Arada atlayıp zıplıyoruz doğal olarak. Konuyu ise hiç sormayın. Seyrettiğiniz ne kadar üçüncü sınıf macera filmi varsa gözünüzün önüne getirin ve kendiniz bulun. Benide rahat bırakın ki daha mühim eserlerle ilgilenebileyim...

FINAL LIBERATION - [Holistic (1 CD)] : Olmasın... Final Liberation olmasın... Ayıp oluyor... Hiç anlamamışımdır, hangi bit beyinli bu kadar kötü bir oyun için bu kadar uğraşır. Üzerinde çok çalışıldığı belli olan ara movie' ler sayesinde anlatılan sağlam bir hikaye ve oyunla hiç uyum göstermesede kulağa hoş gelen müzikler var Final Liberation' da. Adamlar bunlar için bayağı yırtınmışlar belli. Zaten CD' nin 450 Mb' ının bunlarla dolu olması da durumu açıklıyor. Holistic' teki herifler ilginç sayılacak bir Warhammer hikayesi bulmuş, otuzuncu sınıf aktörlerle, tuhaf mekanlarda bir film çekmiş. Çok sonrada - lütfen - buna bir strateji oyunu uyduralım demişler adeta. SSI gibi dangalaklar şahı bir firmada atlayıp havada yakalamış saygıdeğer oyunumuzu. Daha önce Chaos Gate' te de altını çizmiştim; Warhammer bir masaüstü oyunu olarak benim nazarımda sıfır değeri temsil eder. Ama Wh40k' nın bilgisayar uyarlamaları her zaman görkemli olmuştur (Dark Omen gibi). Aslında Liberation' da sunumsal açıdan iyi ancak bir strateji oyunu olarak çok kötü. Grafik, ses, yapay zeka yerlerde sürünüyor. İlk defa bir strateji için "keşke real time olsaydı" dedim. Bir sürü ünite, bitmek bilmez turn' ler, inanılmaz basitlikte aktarılan savaşlar, rezil arabirim... herşey, herşey berbat ötesi yapılmış. Yani Allah aşkına söyle SSI amca; üç tane demo seyretmek için bu zavallı program parçasına katlanılabilirnir mi? Hiç sanmıyorum... O zaman film CD' si şeklinde kendinizi tatmin etseydiniz. Ya bırakın bu işi siz ya da artık efendi gibi oyun yapın. Kamer' in tozlu raflarında üç tane Final Liberation CD' si üç senedir durup durmakta. Kimsede yüzüne bakmıyor.

Novalogic oyunu olmaktan öteye geçemiyor. Dünyanın en iyi ana muharebe tankı M1A2 ile cepheden cepheye koşup, parlak zaferlere imza atıp, sonrada hiçbir kademe atlamadan kös kös ekrana bakıp kaldığınız Fist 2 için Nova efendiye şunu dedim geçenlerde ; -Nova, Nova! Potansiyelini hakkıyla değerlendirmiyorsun. Seni Amiga' daki Wolfpack' ten beri tanırım. O zamandan bu zamana hala kötü ile vasat arasında gidip geliyorsun. Ya tamamen on-line olayına geç ve single' cıların dünyasından çek git ya da adam gibi senaryolu, kademeli simulasyonlar yap, seni baştacı edelim. Delta Force' un multi' sini sevmiş olmam bu kanaatlerimi değiştirmez. Sürekli kendini tekrar edip durma ayrıca, OK. Hadi eyvallah -... İyi demişim di mi? Derim ben...

MEN IN BLACK - [Southpeak Interactive (1 CD)] : Filmlerden uyarlama oyunlar çoğu zaman filmin isminden yararlanmak isteyen kötü yapımlar olmuşlardır. İstisnai durumlar vardır elbet (Indiana Jones And The Last Crusade Adventure, Dune vs...) ama bu genelde böyledir. Birden aklıma, bir zamanlar Ocean Software' ın yediği haltlar geldi. Bu firma, gişe yapmış hemen her aksiyon filminin oyun haklarını satın alıp sonrada içine etmeyi marifet edinmişti. Arada nadiren iyi şeyler çıkardı (... Robocop 3 mesela, onu da aslında Digital Image Design yapmıştı ya neyse). Zaman içerisinde "tüccar" Ocean her ticari prodüksiyonunda çuvallamaya başladı. Yolunacak kaz olarak gördüğü "müşterileri"


Zork...
gerçek aktörle çevrilmiş

Seyrettiğiniz ne kadar üçüncü sınıf macera filmi varsa gözünüzün önüne getirin ve kendiniz bulun. Benide Rahat bırakın

Men In Black
Vasatın üstünde

NHL 99
Oynayın gitsin işte!

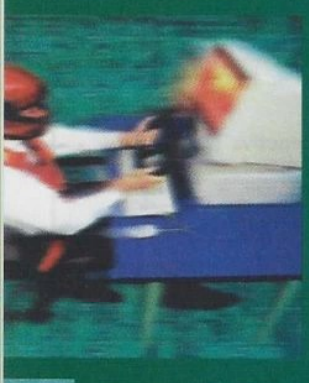
WC propechy
hala ucuş görevleri zor

İşte sizin oyununuz bu hocam (SSI' ın bunları okumadığını biliyorum, olsun, kızgınlığım böylelikle bir parça hafifliyor ya, o bana yeter. Bu arada, nerde ulan Soldiers At War 2, Random Games uyuma be!).

ARMORED FIST II : M1A2 ABRAMS - [Novalogic (1 CD)] : Eski Gameshow' cular bilir, ben Tankları severim (Panzer Commander). Zaten askere giderkende tankçı olmayı falan istemiştim. Ancak elbette bu işler öyle istemekle olmuyor. Jandarma olduk neticede ve abuk sabuk işlerle geçti askerlik dönemimiz. Heyhat... Neye niyet, neye kısmet, sen Güneydoğuya ölmeye git ve öyle çok fazla bir bok yemedende geri dön (son bir ay hariç, insan dağa çıkınca asker olduğunu hissediyor ancak)... Neyseki tanklara olan hevesimi bölük binasının avlusundaki o modifiye olmuş "bebekle" göz teması kurarak bir parça gidermiştim. Ama olması gereken bu değildi... Armored Fist 2, Novalogic' in voxelspace tekniğiyle yaptığı bir tank simulasyo... nu.... değil. Aslında AF2, Novalogic' in tüm oyunlarında olduğu gibi sulandırılmış bir tank savaşı. Yani öyle teknik detay filan yok. Atlıyorsunuz tankınıza, dünyanın dört bir tarafında aksiyonu bol kapışmalar yaşıyorsunuz. Kötü olan olay, çoğu zaman tek yaptığınızın oyun boyunca ateş tuşuna basmaktan ibaret olması. Novalogic efendinin yapıtlarında hep böyledir bu. Adamlar süper grafik, ses yaparlar yapmasına da arada bizim oyun kaynayıp gider. Bu firmanın bütün yapımları multiplayer' da çok zevkli olmasına rağmen (bkz. Delta Force) single olarak oldukça zayıftır (bkz. Delta Force). Bu kaideyi, bir parça, Armored 2' de aşar gibi olmuş Noviş. Görevler eğlendirici, atmosfer ise teknolojik yeterliliğe sahipseniz (MMX işlemci, 32 Mb ram gibi, 3D desteği yok) oldukça yüklü sayılır. Çoğu zaman oyunlarını kuru kuruya sunan Nova bu defa Amerikan bilmem kaçıncı tank taburundan gerçek görüntüler sokuşturmuş araya. Özellikle buradaki kasıntı çavuşa dikkat! Kerata kırk yıllık artist edasıyla rol yapıyor Allah' ıma... Ama neticede AF2 bir daha fazla kek yerine konulmaya müsaade etmediler. Sonuç; Ocean sıfırı tüketti. Silindi gitti bu alemden. Allah' dan arkasından çok fazla takipçisi gelmedi. Kimse Ocean' ın düştüğü hatalara düşmedi. Bana kalırsa bir film uyarlamasının başarılı olması markasıyla alakalı değildir. Orjinal konuya sadık kalarak kendi özgün boyutunu yaratmalıdır oyun. Dune bunun için mükemmel bir örnektir... Men In Black ise mükemmel olmaktan uzak ancak zevkli bir Hollywood uyarlaması. Hani şu aralar pek bir moda olan "zenci kahraman istediği herkezi döver" filmlerinden biri. Bu defa dövülecekler uzaydan geliyorlar... Böyle bir sinema şöleni' ni (!) kaçırdığım için kendimden utanıyorum (!) doğrusu. Ehhh oyunuyla idare ediyim bari... MIB, Resident Evil tarzı. Grafikler 3D kart desteği olmadığı halde kaliteli sayılır (Nocturne... canın cehenneme!). Ayrıca oyun zaman zaman oldukça atmosfer kazanıyor. Güney Amerika' daki kampın birinde bir bar kavgasını başarıyla neticelendirdiğimde pek az insanın beğendiği MIB' in iyi bir oyun olduğu kanaati yerleşti kaldı bende. Evet, bence Men In Black vasatın üstünde. Ara demoların kötülüğünü gözardı edip önyargısız davranırsanız çok eğleneceğinizi garanti ederim. Temüjin gibi aptal

THE EXPERT

"Az laf, çok oyun. Bundan sonra böyle"



kandırmacasından sonraki Southpeak imzalı en sağlam macera... Bir bakın bakalım. Seveceğinizi tahmin ediyorum.

WING COMMANDER : PROPHECY - [Origin (3 CD)] : Vay anasını! Artık herifler bilgisayar oyunlarının konularını alıp film senaryosu yapıyorlar yav. Yani yukardaki olayın tam tersi. Ben bunun böyle olacağını çok önce görmüş ve söylemiştim. Neticede senaristler adına oyun piyasası koca bir derya... Oyunu yapan tipitoş tarafından filmide çevrilen Wing Commander ile tanışmam herşeyi görüp bildiğim o çok önceki günlere dayanır. PC' de herkezin başını döndürmüş, "computer games" olayında çığır açmıştı Wing Commander. Mükemmel ötesi müzikleri, o zaman için müthiş sayılacak görüntüleri ve ses efektleriyle "space combat simulator" diye bir tür yarattı bu oyun (aslında ilk o yaratmadı ama çıtayı bir hayli tepeye taşıyan odur). PC' deki WC fırtınası dindikten çok sonra gıcık Origin Amiga için lütfedip bir "PC convert" versiyonunu çıkarttı. Aslında haksızlık etmeyelim, grafikleri hariç fena bir çevirim sayılmazdı. Doğal olarak Amiga' ya devamı hiç gelmedi... Oysa o sıralar PC' de inanılmaz işler yapıyordu Origin. Dört CD' lik Wing 3, on milyon dolarlık Wing 4 arka arkaya ekranlara düştüler. Bize ise boynumuz bükük olanları seyretmek düşüyordu. Sonra PC aldım falan filan... uzatmayalım. Wing Commander : Prophecy serinin beşincisi olmakta. İlk dördünün devamı. Kilrathileri (WC 3, tarafımdan aranıyor!) artı içindeki hainleri (WC 4, neyseki bende mevcut) ortadan kaldıran insanoğlu galaksinin huzur ve güvenliğini sağlamıştır. Ama nereye kadar? O gururlu kedi kafaların bile tırstığı korkunç düşman, uzay-zaman boyutunu aşıp son bir kapışma için karşımıza çıkıverir. Bu defa herşey daha zordur. Çünkü hasmımız teknolojik olarak kat ve kat üstündür. Son Wing' de yine Yıldız Savaşlarının Luke Skywalker' ı Mark Hammil oynuyor. Ama başrolde değil, zaten oyunun sonunda da ölüyor (nihayet). Rol özürlü, civciv kafalı bir veledi oynatmışlar bu kez jön olarak. Hazır yeri gelmişken söyleyeyim; Wing 5' in ara filmleri şimdiye kadarkilerin en kötüsü. Çoğunlukla (sonları hariç) aksiyonsuz ve salak salak büyük laflar edilen sahneler bunlar. Hiç beğenmedim. Fakaaat... Oyun kısmı şu ana kadar olanların en babası. Müthiş bir havası var kapışmaların. Tek kötü yanı hala çok zor olmaları... Son olarak Wing Commander 5' i türün meraklısı iseniz alın derim. Değilseniz bu satırlarda ne işiniz var, hemen bir alta atlayın bakiyim diye de ekleyivermekten kendimi alamayabilirmiyim mi acaba?... mı?

JEDI KNIGHT - [Lucas Arts (2 CD)] : Ulan bu Jedi Knight var ya bu Jedi Knight acayip spekülasyonlara sebebiyet vermiş bir oyundur. İlk kez derginin birinde tanıtımlarını gördüğümde JK' nın " 3D only " yapılacağını sanıp beklememe bile gerek olmadığını düşünmüştüm (bilirsiniz, kartım yoktu muhabbeti). Öyle ya Lucas' ın bir önceki Star Wars oyunu en az direct 3D istiyordu (Shadows Of The Empire). Bir gün JK geliverdi ve ben dumura uğradım. O güne değin gördüğüm en iyi üç boyutlu çizimler, en kaliteli ara filmler ve bir FPS' de olabilecek en rahat oynanabilirlik bu oyundaydı. En önemliside şahsıma ait Pentium 120 işlemcili, 16 Mb ram' lı, kartsız bir makinede mükemmel çalışıyordu. O günkü hislerimi size tarif edemem. Knight kusursuz bir Yıldız Savaşları aksiyonuydu ve bende sorunsuzca işini yapıyordu. Bir kez daha Lucas Arts farkını, kalitesini anladım, takdir ettim. Helal olsun bu adamlara be. Bilgisayar piyasasının eski ve köklü firmalarından, imza attığı her oyun hit olmuş Lucas' tan da bu beklenirdi zaten. Adamların vasat sayılabilecek eserlerinde bile (Outlaws, Afterlife) insanı herhangi bir şekilde cezbeden taraflar bulmanız mümkündür. Size üç dev isim sayarım ki bunların yaptıkları herşey gözü kapalı alınır beyler; Lucas Arts (eski Lucasfilm Games), Sierra Studios ve rahmetli, emektar Cinemaware. Özellikle Cinemaware mükemmelliyetçiliğini çok özledim... Jedi Knight gücün iki tarafı arasındaki mücadeleyi bilgisayar ekranlarında devam ettiriyor (JK, hevesle aradığım Dark Forces' ın ikincisi). Jerec isimli Dark Jedi, darbe üstüne darbe yemiş imparatorluğu yeniden diriltmeye uğraşmaktadır. Bu uğurda kahramanımız Kyle Katarn' ın babasını dahi öldürmekten çekinmez. Ve köhne bir bar köşesinden kutsal Jedi Vadisine kadar sürecek intikam hikayesi başlar. Bir dolu silah, enfes storyline, müthiş grafik, ses ve müzikler Kyle' ın aklını başından alır... Önce gücün aydınlık tarafında kalıp oyunu almak, oynamak, bitirmek ister. Sonra, hayır ben karanlıkların lorduyum böyle aptal çocuk işleriyle uğraşmam, hem Darth baba olmazsa bende yokum işin içinde der ve başka maceralar peşine düşer. Karar sanal Kyle' ın değil tabii, onu yönlendirecek ve yüceltecek olan sizlersiniz ey Türk Jedi' leri...

BLOOD OMEN : LEGACY OF KAIN - [Activision (1CD)] : Blood Omen' i sevdim. Normal şartlarda asla tarzım olacak bir tür değil bu (... Omen ne güzel filmdi di mi? Ödüm kopmuştu zamanında... Geçenlerde seyrettiğimde ise - bumuydu lan beni çocukken korkutan film - hissine kapıldım, komik...). Aslında ilk gördüğünüzde sizinde beğenmeme ihtimaliniz yüksek. Grafik açısından pek parlak değil çünkü. Ayrıca böyle üst çaprazdan görünümlü yapımlara kıl kaparım. Çoğu zaman "adi" damgasını vurup bir kenara atmışımdır bunları. Bu defada böyle olacaktı ama içimden bir ses Legacy Of Kain' in farklı bir şeyler ihtiva ettiğini söylüyordu. Böylelikle oyuna daldım. Çıktığımda ise bir hayli ter atmış ve ara demolarla aktarılan öykünün anlatımındaki ustalığa hayran kalmıştım. Türevsel olarak bana hiçbir şey kazandırmadı Kain, çünkü olaya ilginç yenilikler getirmiyordu. Bu yüzden, böyle vampirli, FRP öğeli mevzulara çok uzak olduğum halde oyunun beni içine çekebilmesi gerçek başarının telaffuz edilemeyen ismidir kanaatimce. Konusu şu vampir RPG' sinden (neydi adı ya, ayyy hatırlayamadım, aman ne ayıp, ne ayıp) alınmış. Daha ilk introda kan gövdeyi götürüyor. Daha doğrusu vampirler şahı (o ne ya!) milletin yaşam sıvısını önce hüpletip sonra gümletiyor. İzlersiniz... Ardından kendimizi döküntü bir tavernada buluyoruz. Dışarı çıktığımız an, kahpece bir tuzak neticesinde ölümün soğuk nefesiyle tanışıyoruz (klişe laflara bayılırım) ve tekrar diriltilip intikam üzerine yollara düşmemizde uzun serüvenimizin başladığının habercisi oluyor. Buradaki "uzun" gerçekten uzun. Öyle böyle diil. Kılıcınızın etkisiz kaldığı yerde vampir özellikleriniz devreye girebiliyor falan... Başarılı... Bence çok başarılı. Oyunu oynayıpta sonra bunun aksi düşünene rastlamadım. Öyle olmasaydı Soul Reaver adlı devamı yapılmazdı. Doğru mu? ...Yanlış. Mesela Test Drive serisi bütün iğrençliğine rağmen altıncıyı buldu. Soul Reaver' da zamanı geldiğinde geniş olarak belirteceğim gibi çok iyi sayılmaz. Siz Blood Omen oynamaya devam edin. Sağlıcakla kalın (Iyyy...Klişenin bu kadarını ben bile kaldıramam).

Oyunlar;

Eee artık kuralları biliyorsunuz ama son bir kez tekrarlamakta fayda görüyorum. Neden acaba?

Kural a -) Bu oyun denen zımbırtılar noksansız, tüm dosyaları sağlam CD versiyon olacak. Yani bu şu demek; disketten CD' ye çekilmiş, oradan buradan kırpılmış tuhaf ucubeler olmayacaklar.

Kural b -) Gates amcanın icadı olan eziyet işletim sisteminde (Windows, 95 olanı) hiçbir pürüz yaratmadan çalışacak. Bu da şu oluyor; özellikle dos oyunlarında beni Windows dışına çıkartmadan, dos prompt' da olayı bitirecek. Eğer oyun öyle dizayn edilmemişse boşuna kafam ağrıtılmayacak.

Kural c -) Hayvani miktarlarda ödemelere açık değilim. Tamam Fate Of Atlantis, Gabriel Knight, Prisoner Of Ice gibilerine hakettiği ücreti öderim. Ama aptal bir Neverhood için benden bol sıfırlı meblalar isterseniz nah alırsınız!

Kural d -) Hiçbirinizle tanışma heveslisi değilim, zaten büyük çoğunluğunuzun şahsıma kıl kaptığınında farkındayım ancak aşağıdaki oyunlardan birine sahipseniz ve elinizden çıkartmak arzusundaysanız doğrudan Kamer' e gelmeniz gerekiyor. Daha öncede belirttiğim üzere uzun ve sıkıcı bürokratik işlemlerle uğraşamam. Kargo, posta, cart curt gibi...

Haa unutmadan, Kutlukaan! N' aber ya? Nasıl gidiyor? Gameshow okumaya devam et, abine selam.

Bakın onlar işte;

Pandora Directive, Zork Nemesis, The D, Chronicles Of Sword, Dame Was Loaded, Elk Moon Murder, Spy Craft, Vampire Diaries, Treasure Hunter, Gothos, Soul Hunt, Fox Hunt, Deadly Tide, Homicide, Indiana Jones And Fate Of Atlantis, Gabriel Knight, Dagger Of Amon Ra, Prisoner Of Ice, Alone In Dark 3, Riddle Of Master Lu, Orion Conspiracy, Bad Mojo, Dark Eye, Normality, Clan Destiny, Neverhood, Flight Of Amazon Queen, Space Quest 5, Queen The Eye, Amazon, Quest For Glory 4, Dark Forces, The X Files, Monty Python Meaning Of Life, Riven, Star Trek Fleet Academy, Liath, Versailles 1685, Callahan Crosstime Saloon, Maddog 2, Dust, The Scroll, Ecstatica, Voyeur, Buried In Time, Quantum Gate, Panic In Park, Drowned Gods, Riana Rogue, Jonny Mnemonic, Simon Sorcerer 2, Febble Files, Secret Mission, The KGB Files, Torin Passage, Inca, Police Quest 4, Thunderscape, Entomorph, Day Of Tentacle, Sam And Max, Blood Net, Hand Of Fate, Supreme Warrior, Reah, Shivers, Return To Zork, Aces Of Deep, Death Gate, Settlers 2, Deadline, Discworld, Beavis Butthead Virtual Stupidy, Little Big Adventure, Tie Fighter, Red Big Adventure, Wing Commander 3, Innocent Until Caught, Azrael Tear, Third Millenium, Crystal Skull, Rex Nebular, Deadlus Encounter, Loom, Paparazzi, Lost In Time, Return Of Phantom, Martian Memorandum, SPQR, Dark Seed, Night Trap, Blown Away, Qin, Conquest Of Longbow, Connections, King Quest 7, Rocketeer, Time Quest, Sherlock Holmes Ripper Case, First Degree, Jack Orlando, Tom Clancy SSN, Sacred Grounds, Heart Of China, Blue Force, Rise Of Dragon, Willy Beamish, Indiana Jones And Last Crusade vs... geri kalanlara eski dergilerden bakarsınız. Önemli sayılacaklar bunlar...

Ferrari - 360 Modena

"Ayaklarını yerden keser, araba..."

Ronaldo

"Topa vurur, futbolcu..."

James Hetfield

"Gitar çalıp şarkı söyler, şarkıcı..."

Fender - Powerhouse Strat

"Ses çıkarır, müzik aleti..."

İçindekiler

14 Bilgisayar Nedir?
Nedir bu İnternet? 14
İnternet'in Çalış Biçimleri? 14
"Online" Olmak 16
İnternet'le Ne Yapabilirsiniz? 18

18 İnternet için Gerekli Şartlar
Ayrıntılar / Bilgisayar / Modem ve diğerleri 18
"ISS"? 19

22 İnternet genel olarak hangi parçalardan oluşur
Web, e-mail, ftp ve diğerleri... Kısa bakış

24 "GEZ"
WWW ve "Surf"
Nedir 25
Basit Tanımlar 26
Navigatör / Ekranlar Tanıtılıyor 28
"Surf" 30
Navigatör / Ekranlar: Ayrıntılar / Ayarlar 35
Bookmark / Favoriteler 42
Bir sayfayı / resmi / kaydetmek, göndermek 46
Surf sırasında karşılaşılan sorunların çözümleri 48
Multi ortamlar için daha fazla ayrıntı 49
Ara: Düzey Ayarları / cache / cookies
Plug-in'ler 49
"Proxy" ve Ayarları 51

52 "ALIŞTI"
E-mail (E-Posta)
Nedir 53
Nasıl kullanılır? 53
E-mail Programları 54
E-mail ayarları 55
Yeni bir mesaj yaratıp yollama 57
"CC", "BCC" ve diğerleri 58
Bir mektup eklerken, ekleme 58
Bir mektup yanıtlarken 59
Free e-mail (bedava e-posta) 60
Web-based e-mail (web tabanlı e-posta) 62
E-mail adresi (posta yanı?) 63

64 "KATILI"
Mailing List'ler (e-mail listeleri)
Nedir? 65
Nasıl Üyelik 66
Bir Listeye üye olmak 68
Kullanımı 73
Üyelik iptali 73

76 "PAYLAŞI"
Newsgroups
(Haber Grupları, Forumlar)
Nedir? 78
Nasıl Ulaşılır / Haber Okuyucular 79
Ayrıntılar / Kurallar 77
Bir Mesaja yanıt vermek 82
Haber grupları "serbest"i 83
Ayrıntılar / Yardım 84

86 "İNDİR"
FTP - Dosya Transferi
Nedir 87
Programlar 87
FTP Uygulaması / Örnek / Ayrıntılar 88
"FTP yapmak" 90

94 "KONUŞ"
IRC - "Chat"
Nedir? 95
Programlar 96
Nasıl olacak da olacak? 98
Doğrudan/dolaylı bağlantı / Komutlar 101
Kısaltmalar 105
"Smiley"ler 107
ICQ 109
Yahoo Pager 110
Raporlar 111

123 "BULU"
"Search" Arama - Tarama, Nasıl Nerede?
Niçin Nasıl? 124
Yardımcı Programlar 125
Arama Motorlarının Kullanımı 126
Web Bugi / Arama Motorları 127
Bir kişiyi, e-mail adresini ya da telefon numarasını bulmak 131
Ticari bir kurum ya da ilgili bir bilgiye ulaşmak 132
E-mail listelerini ve forumları "bulmak" 134
Haber gruplar üzerinde makale aramak 136
"Yerel" ve "Ulusal" sitelere ulaşmak yolunda öneriler

136
Dosya aramak 138
Mavizle "Mevcut Alt-siz" 139
Yahoo "Yalın Plan" 140

147 "VAR OL!"
Kişisel Web Sitesini
Bedava / Parasız Web Alanı
Niçin / Nasıl? 148
"Ipeek" 150
Bedava Web Alanı (Free Hosting) 151
Nasıl erişilir? 152
Bedava Web alanı veren kuruluşlar 152
Parasız Web alanı / Nasıl / Niçin / Ayrıntılar 154

160 "YAP!"
HTML
Nasıl oluşur da siteyi ve nasıl yapacağız? 161
Ek Adresler / Tanımlar / Temalar / Etiketler 181
Uygulama / Örnek 162
"Stiller"? 172
Editörler 173
Java 175

176 "OYNA!"
Online Oyunlar
Nedir? / Niçin? 177
Örnek / Yahoo Games 178
Online Oyun Siteleri / Ayrıntılar 180
Raporlar / Daha fazla bilgi ve ayrıntı 181

186 "X"
Adult Alemleri
Nedir / Niçin / Kim İçin? 188
Bedava Siteler (Free Sites) 192
Paralı Siteler (Pay Sites) 192
Bedava "üyelikler" (Free Memberships) "Mevcut Ab"i Hardir / Nasıl? 193
AVS "Siteleri" 196
Yetişkin Görüşlü Çalışanlar için Dikkat Edilmesi
Gerekenler 197
Bu Tür Malzemeden "Korunma Yöntemleri" 200
Bir Adult Webmaster'la Röportaj 205

211 "W"
WAREZ
Nedir? / Niçin sakınmalı? 212

212 "ALI"
İnternet'e/e Aliş-Veriş
Ne kadar güvenli / Nasıl? 214
Ne alabilirim? 215
İlgili Siteler 217

225 "REHBER"

226 ISS'ler
İstanbul 226
Ankara 229
İzmir 229
Diğer İller 230

231 En İyi Donanım (Hardware / Bilgisayar) Siteleri
Bilgisayar 231
Donanım 232
IBO 237

240 En İyi Yazılım Siteleri
244 En İyi Oyun Siteleri
252 "Haber"
Haber Siteleri 253
Türkiye'den Gazeteler 285
Türkiye'den Televizyonlar 288
Türkiye'den Radyolar 289

292 Spor
Futbol 292
Basketbol 296
Voleybol 298
Tenis ve Diğer Sporlar 299
Diğer Spor Siteleri 301

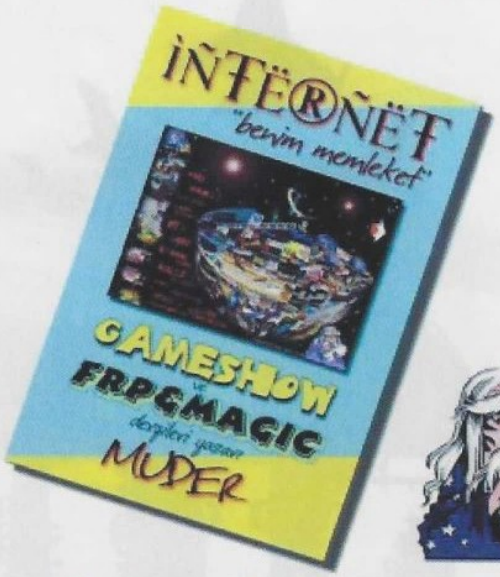
302 Oto-Moto
Otomobil Üreticileri 302
Motosiklet Üreticileri 307
Rally Dünyası 308
Formula 1 310
Oto-Moto "Diğer" 316

320 Müzik
Müzik "TR" 322
"Yerliler" 323
Gitar ve "diğerleri" 324

328 En İyi Sinema Siteleri
Film Şirketleri 335
"Sinema" Siteleri 321
Aktör, Oyuncu Film Site / Sayfaları 330

351 Hareketler "TR"

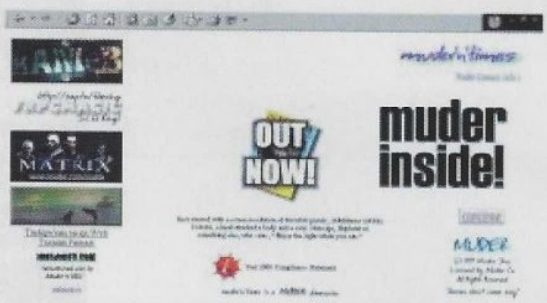
353 Üniversiteler "TR"



Internet - benim memleket

"Sıradan bir internet kitabı"

www.kamernet.com/kitap



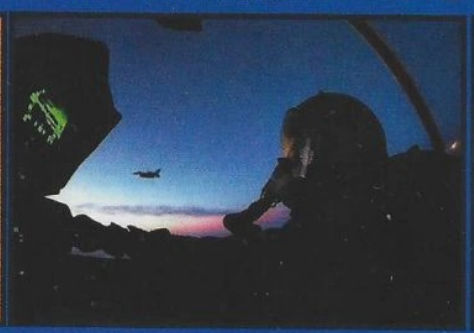
SEÇKİN KİTABEVLERİNDE!

www.muder.com

"Biz simulasyon tutkunları korkunç meraklıyız. Yaptığımız ise savaşan makinaları tanımak"

BİLGEN

Levent GÖÇER
lgocer@kamernet.com



Merhaba sevgili arkadaşlar. Canlarım benim. Nasılsınız? Geçen ayki yazılarımı umarım beğenmişsinizdir. Ben beğendiğiniz kanaatindeyim. Bu ay değişik bir şey yazmayı tasarlıyorum. MEG ile yapmış olduğumuz bir sohbeti size aksettiriyorum. Kendisi köşemle ve benle ilgili sorularını bana yönelttiğinde sonunda hakettiğim ilgiyi ve beğeniyi kazandığımı düşündümdü. Ancak sonradan yazıyı kaleme alırken aklıma bu soruların olabilecek ikinci anlamlarını da köşeli parantezde yazmak geldi. Hatta bazı soruların birer üçüncü alt manaları da olabilir. Herneyse, işte sohbette sorulan sorular. Gerçi soruların cevaplarını bile dinlemedi, ne biçim sohbetti bu hiç anlamadım. Çok işkillendim; işte sohbet:

Şimdi başlıyor, eee tamam; bi dakka bir dakka tamam. İşte başlıyor:

MEG - Sence sen niye Gameshow'da simulasyon köşesi yazıyorsun?

<—Zorun ne? Başka dergi bulamadın mı? Niye simulasyon. Git! kafamızı dinleyelim>>

Bunun bir çok nedeni var. İlki senin yakın dostun olmam. Seninle tanışıyor olmasaydık ikinci gerekçe de belki bir işe yaramayacaktı. İkinci gerekçe de benim silahlara, savaş araçlarına, savaşlara ve onları yapan insanlara olan -meşhur- ilgim. Üçüncüsü bunlara bağlı olarak oluşmuş bir benzetme oyunu merakım. Bu işlere yatkınım kısacası. Hemen hemen her oyunun kutusundan bir kitapçık çıkar. Bir benzetme oyunun kutusundan ise genellikle bir kitap çıkar. Bu özellikle, sahasında -baba- tabir edebileceğimiz yazılımcı şirketlerin oyunlarında oluyor. Bir oyunu oynamaya başlamadan önce o oyunun nasıl oynandığını ve/veya oynanması gerektiğini anlatan 150-300 sayfalık İngilizce bir kitabı okumak da kolay bir iş değil. Tüm bu sebepler gerekçe olabilir.

(—Abi sen dedin ya dergiyi yeniden çıkarıyoruz, simulasyon köşesini sen yaz diye))

MEG - Hiç pilot olmayı düşündün mü? Düşündüysen niye olmadın?

<—Olsan daha iyi olurdun, biz de kafamızı dinlerdik; keşke olsaydın be!! Tüh be!>>

Düşünmez olur muyum? En büyük hayallerimden biriydi pilotluk. Okulu bitirdiğimde Hava Kuvvetleri Akademisine başvuru kağıdı bile postaladılar bana. Ancak olmadı. Bu iş sadece heves ve merak ile olmuyor. Bazı bedensel uygunluklar da söz konusu. Aşırı veya ters g kuvvetlerine mümkün olduğunca az olumsuz tepki vermek gibi. Ha bir de disiplin olayı var. Orduda çalışabilmek için ordu disiplinine uymak zorundasınızdır. Ben ise biraz kendi başına buyruk bir insanım. Rahat bir insanım. Disiplinsiz değilim ancak disiplin kurallarımı kendim korum.

(—Okulu bitirdiğimde gözlerim 7-8 derece miyoptu, marul gibi göbekli, davul gibi de şişkoydum))

Uçak teknolojisi nasıl gelişiyor?

<Umurumda değil nasıl geliştiği, sen bunun cevabını düşünürken kafamı dinlerim azıcık. Horrr, zzzz, pışşş, pışşş>

Son 30 yıla kadar hep savaş teknolojisi ile birlikte gelişirdi. Ancak bu son 30 yılda uzay teknolojisi ile birlikte gelişiyor. Tabii hala savaş teknolojisi ile bağdaşık bir durumda. Çünkü yaşadığımız günler yeni bir dönüşümü, yani uzay teknolojisinden savaş

teknolojisine geri dönüşü getiriyor.
(Lafa bak be!)

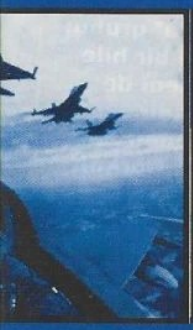
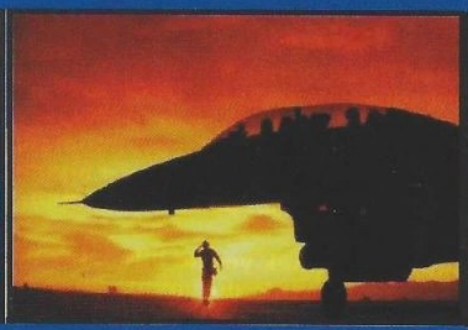
Peki neden bu şekilde bir gelişme sözkonusu? Sence savaşlar faydalı mı?
<Soruya bak bee! Hey bee! Bu arada bu herif de %95 faydalı der şimdi, bakın görün>
Şu son beş yıl içinde uzay teknolojisinin gelişimi olağanüstü yavaşladı. Bunun sebebi SETI pirocesi, Mars pirojesi gibi bir çok tasarının astarlarının yüzünden pahalıya gelmesi. Bu konuda yapılan yatırımlar neredeyse bir kaç Orta Amerika ülkesini İsviçre'ye çevirebilecek kadar çok meblağlar tutuyor. Savaşlar ise faydalı değil ama kaçınılmaz görünüyor. Ayrılıklar olduğu sürece tabii.
(Çok işkilli bir soruydu, iyi kıvırttık)

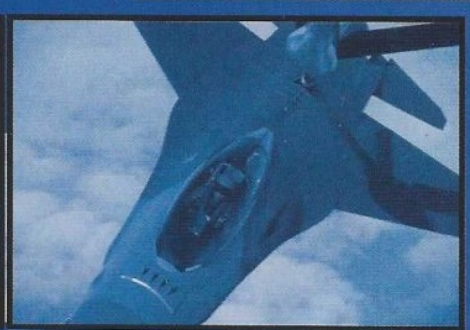
Bu çok ilginç.
<Çüş Ne dedi bu, anlayan var mı>
Maalesef halen yeniliklere beşik olarak savaşı görüyoruz karşımızda.
(Anlamadı ama olsun, zaten merak ettiği için sormuyordu ki)

Şimdiki bol textureli, şahane görsel efektli, muhteşem grafikli simulasyon oyunlarında, eski oyunlardaki tat var mı? O zamanlar aldığın aldığın zevki şimdi alıyor musun?
<Hadi bakalım, bu soruya cevap ver kolaysa, hadi..... hadi.....ha he heee!>
Yok! Evet ne yazık ki yok. Ama bu durum benim için geçerli tabii. Yani daha ne diyeyim, yaşımız olmuş bissürü. Bu saatten sonra ancak uçağın kendisine binersek heyecanlanırız yani. Bu kanaatteyim. Eski oyunlardan zevk almanın geçmişte ve şimdi iki sebebi var. Eskiden bu gibi şeylerle yeni yeni karşılaşıyor olmamız ve acemiliğimiz yüzünden zevk alırdık. Bir de hayal gücümüz hep destekleyici yönde çalışırdı. Yani daha iyisinin hayalini kurmak yerine, elimizdekinin eksiklerini tamamlamaya yarardı hayal gücümüz.
(Yanlış soru sordun aslanım!)

bazı ilginç bulgular var. Mesela birincisi eskiden grafikler de, sesler de şimdikilere göre dandikti. Gerçek bir uçuşa göre, bilgisayarda uçuş ne kadar gerçeklikten kaybediyorsa; görüntü ve sesler de o oranda, o kadar kaybediyordu. Bu garip beraberelik durumu, garip bir şekilde hayal gücüyle eksikleri tamamlanarak eğlendirici oluyordu. Şimdiyse görünümler çok gerçekçi. Özel efektler de öyle. Ama bütün bu iyi yönler, görüntünün bir-iki karışlık bir ekrandan verilmesini aşamıyor. Bazı şeyler film gibi, ancak idaresi çok gerçekçi ve siz bunu birbuçuk metrelik çelik lövye ile değil, züttürükten bir plastik oyun kolu veya; çıkı çıkı tuşlara basarak oynamaya çalışıyorsunuz. Üstelik gerçekçilik çok iyi de değil; çünkü her hareketi yapmak için o hareketin tuşunu ezberlemek zorundasınız. Günümüz oyuncularına bunlar galiba biraz ağır geliyor. Örneğin bir jet oyununda hemen her tuş bir işe yarıyordu. Üstelik tuşların üçte biri de shift ile basınca başka bir işe daha yarıyordu. Geriye kalan üçte biri de hem shift ile ayrı bir işe yararken, ctrl ile de üçüncü bir iş görüyordu. Zor yani. Benim için bile.
(Oh be! Çıkardım oku!!)

Yok! evet ne yazık ki yok! Ama bu durum benim için geçerli tabii! Yani daha ne diyeyim. Yaşımız olmuş bi sürü!



Yazılımcılar piyasada yer edinmek veya sahiboldukları konumu korumak amacıyla her yeni oyunlarına bir yenilik getirmeye çalışıyorlar. Hemen hemen her tür oyunda bu yenilik getirme çabası gözlemlenebiliyor. Sence programlama şirketleri yeni simulasyonlara daha fazla neler ekleyebilir.
<Bu soru epeyce bir oyalar, bu arada ben eve bir gidip geleyim>
Çok güzel bir noktaya getirdin muhabbeti. Bence iki farklı sınıfa ayırabiliriz bu tür yenilikleri. İlki yazılımlı (ucuz); ikincisi donanımlı (pahalı) yenilikler. Mesela 3 B gözlükleri eski bir donanım yeniliği ve benzetme oyunlarına kolaylıkla uyum gösterebilir. Benim aklımda bazı pahalı donanım yenilikleri de var. Mesela üç noktadan mafsallı bir uçuş koltuğu. Bir uçak oyununda başaşşağı uçtuğunuzu düşünebiliyormusunuz.
(Bak soruyu sordu, dinliyor mu?)

Simulasyon oyunlarına ilgi niye azaldı lov?
<İşte böyle cigerinden vururum adamı>
Efendim şimdi ben de tam olarak anlayamadım bu iş nasıl oldu. Ama elimde

Filmlerde gördüğün uçak sahneleri, havada savaş sahneleri seni heyecanlandırıyor mu? Örneğin bir Top Gun vardı bir zamanlar.
Top Gun zamanında heyecanlandırmıştı. Ama yaşlandıkça bazı şeylerin öyle olmadığını anlıyorsunuz. Şunu biliyor muydunuz. Top Gun filmini seyreden onbinlerce genç zamanında Amerikan Hava Kuvvetlerine başvurmuş. Tabii şunu bilmiyorlar ki her 100 kişiden ortalama biri pilot olabiliyor.

Son bir soru daha; Interceptorda uçak gemisine inmeyi başarabilmiş miydin?
<Şimdi yedim seni!!!>
Evet! Gerçi otuz kere denemişimdir, ama sonunda inmiştim!!
(İnemeyecek biri olsaydım bu köşeyle ne işim var, canım arkadaşım!)

Mert TOPÇU
mert@gsmnet.com

cheats

hile hurda bilmezler giremez

psişik merhaba!

BİRAZ ONDAN BİRAZ BUNDAN: Polat olm, olmuyor ama. Timur gelecek yakında vesile olur artık. Oha, resmen Timur geliyor ve iki sene olmuş! Değişmiş midir acaba? Neyse bir iki kadehten sonra kaldığımız yere şıp diye geri döneriz nasılsa. Benim şu master da bitmedi gitti bir türlü, yüzdük yüzdük kuyruğuna geldik. Fenerbahçe ile ilgili bir süre haber okumak, görüntü görmek, maç sonuçlarını duymak istemiyorum. Galatasarayı yenerlerse bir düşünürüz tabi. 2000 güzel bir rakam ama! O yüzden daha özel bir yılbaşı bu. Ve hepiniz için daha özel bir yıl olsun!

İLETİŞİM: Sonunda hem işyerimdeki hem okuldaki mail'larımı disketlerini herhangi beryerde unutmadan evime getirebildim. Hem de yazımı yazmam gereken zamanda! Sonuç bir iki aydır bana yazan sizleri burada anma ve hepinize tek tek teşekkür etme şansı.

Bana gelen mail'ları burada 4 grupta anacağım. Birinci grup performansları ve isimleri özel olanlar: Mert Türkoğlu (mail'larımı unutunca senin de performansında düşüş oldu), Cahit (olm sesin soluğun çıkmıyor, eskiden sen hazırlardın bu sayfaları), Erhan Astam (vay vay vay, eskilerden kim kalmış bakalım), Orkun Köksal (çalışmalarını takdir ediyorum, kesilmesin), Evren Sakarya (sen de bayağı hizmet verdin köşemize, takdir), Nevzat Gençkal (adaşız dedik, bağrımıza bastık, nerde hileler?), Can Tanyeli (bu isim hiç de yabancı değil ama).

İkinci grup "gaza gelip bir hile göderdim GameShow'a" grubu: Gökhan Uçar, Gürkan Okat, Burak Bakay (sen sadece bir hile göndermedin yanlış hatırlamıyorsam), Umut Ertürk (seni de anımsıyor olabilir miyim acaba), Oğulcan Ünver, Bahadır Boztuna, Utku Çevre, Burak Albayrak (yayınlanmadı hilen ama bir araya sıkıştırılacak potansiyeli hala var o hilenin), Gürkan Okat, Gökhan Cancı, Hasan Dinç, Sertan Kuyumcu, Emre Emir İsmail, Murat Gündüz.

Üçüncü olarak hile göndermek yerine hile isteyenleri anıyoruz: Baran Uluer, Özkan Özcan (senin durumun vahim hala galiba), Erol Michael (seni soyadın yüzünden dördüncü gruba da alabilirdim ama ismine dua et), Görkem Ansoy.

Son grubumuzda isimleri olmayıp da takma isim kullananlar: Han Limo, Blur, Gandy, Kerberos, Yaf...

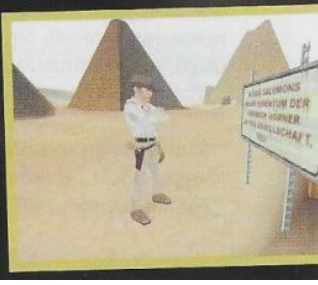
Umarım bu ay şimdiye kadar bana mail gönderenlerin hepsini kapsayacak bir iletişim kurabilmişimdir.

NMT'2K

INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE

Subject: Indiana Jones and The Infernal Machine
Date: Sun, 12 Dec 1999 10:22:44 +0200
From: "Evren Sakarya" <evren.sakarya@writeme.com>
To: Mert Topçu <mert@gsmnet.com>

Oyun sırasında F10 a bastıktan sonra:
taklit_marion on: God modu
urgon_elsa: Bütün silahlar
azerim_sophia: Can veren malzemeler(medical,poison kit...)
nub_willie: Bol bol tavsiye
iyi oyunlar.
Evren Sakarya

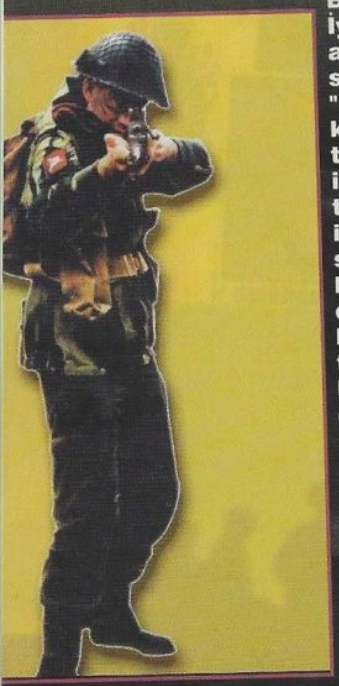


72 KÖŞELER

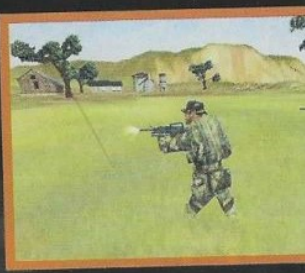
DRAKAN

Subject: Drakan Cheat'i
Date: Thu, 2 Dec 1999 07:20:44 -0800
From: "Orkun Köksal"
To: mert@gsmnet.com
Drakan'ın hilelerini yolluyorum eğer benden önce başkası yolladıysa yayınlama.
Chat modunu aktif hale getirin ve aşağıdaki kodları yazın:
iamgod:Ölümsüzlük
smoghead:İyileştirme
debugon:Debug mod'u açık(Debug nedir?)
allweapons:Bütün silahlar(Debug mod'u açık olmalı)
debugoff:Debug mod'u kapalı
bunlarıda deneyemedim ama olsun herhalde çalışır hadi hadi byez...

DELTA FORCE 2



Subject: Delta Force 2 hileleri
Date: Wed, 17 Nov 1999 11:57:00 +0200
From: MadMac
To: mert@gsmnet.com
Ne güsel oyundu dimi Delta Force. Bak ikinciside geldi. Bende cheatlerini bulayım dedim. İyi demişim euhueh :P Konsolu açmak için hangi tuşa bascaanızı söylemiim artık eheh yok söölim "´" tuşu. Numeric olmayan??? klavyede 1in yanında. Sonra,
turbo: Klavyede H tuşunun işleviyle aynı. Grafikler siz turbodayken daha iyiy(miş(miş(miş))).
sunandsteel: Silahların hepsi kurşunla dolu artık.
diewithyourbootson: Ve bu kurşunlar hiiç bitmiyor.
thetrooper: Ayrıca bu kurşunları kullanırken ölümsüzde olabiliyorsun.
stilllife: ve tabiiki görünmezde.
revelations: 8 lazer bilmemnesi
gimme # (armoryde yaz): Silahını dolduruyo ve sana yenisini alıyo. # silah numarası oluyo
bu arada...
(Sadece demoda geçerli)
imnotafraidtofight: görünmezlik ve sınırsız kurşun.
Revenant
Enter'a basığ aşağıdaki kodları girebilirsiniz.
alreadydead: Tanrı Modsuz olur mu!
potionsnlotions: Birçok zehir.
alchemy: 999999 Anahtar.
nahkranoth: Tek vuruşla canavarları öldür.
noamnesia: Karakterinin Level'ı 30!
abracadabra: Mana asla azalmaz.
gimmesomegrub: Her türlü yiyecekten 5 birim.
dummies: Monster'ların zekalarını sıfırlar.
lookunderthehood: Bilemiyorum.
debug: Bilemiyorum -2.
HER YUMRUK BİR EXP.: Jong'a gidip, sizi bir hamle ile ölebilir yapacak Nahkranoth kodunu kullanın. Jong ile kavgaya tutuşun. Ona her vuruşunuz size exp. kazandıracak ama çok da vurmayın çünkü Jong'u kaybedebilirsiniz. Jong yok olmaya başladığında kavgayı bırakın ve içeri girip tekrar dışarı çıkın. Eski gücüne kavuşmuş olan Jong'a istediğniz kadar vurup exp. kazanmaya devam edebilirsiniz.



HEROES III

Subject: Heroes 3:Armageddon's Blade cheat'i
Date: Tue, 14 Dec 1999 11:16:57 -0800
From: "Orkun Köksal"
To: mert@gsmnet.com
Bu sefer iki cheat'i bir mailda yolluyorum neden? İkinci mail'ı yazmaya üşendiğimden ve de hasta olduğumdan.
Oyun esnasında "TAB"'a basılı tutun ve kodları girin:
nwcauigon:Bir level yukarı
nwcpodme:Archangellar
nwcdarthmaul:Kara şovalyeler
nwccorusuant:Bütün binalar
nwcr2d2:Bütün savaş malzemeleri
nwcwatto:Para ve kaynak
nwcpodracer:bilemicem
nwcprophecy:Obelisk harita(Valla ne olduğunu bilmiyorum ingilizesinde öyle yazıyordu)
nwcrevealourselves:Normal harita
nwcmidichlorinas:Hero 999999 mana ve bütün speller'i alır

QUAKE 3

Subject: Quake 3 : Arena
Date: Sun, 12 Dec 1999 10:29:09 +0200
From: "Evren Sakarya" <evren.sakarya@writeme.com>
To: Mert Topçu <mert@gsmnet.com>
Bildiğiniz gibi console yine aynı tuşla açılıyor ve:
/god: Size ne hatırlatıyor
/give all: Ne ararsan var
/iamamonkey: Bütün levellar açılır
/give xxx
allammo, armor, battle suit, bfg10k, flight, gauntlet, grappling hook, grenade launcher, haste, health, invisibility, lightning gun, machinegun, medkit, personal teleporter, plasma gun, quad damage, railgun, regeneration, rocket launcher, shotgun.
Tabi bu cheatleri kullanabilmeniz için serverın cheatleri aktif hale getirmesi gerekli,
iyi şanslar
Evren Sakarya

REVENANT

Subject: Revenant cheat'i
Date: Tue, 14 Dec 1999 11:16:57 -0800
From: "Orkun Köksal"
To: mert@gsmnet.com
Bu sefer iki cheat'i bir mailda yolluyorum neden? İkinci mail'ı yazmaya üşendiğimden ve de hasta olduğumdan. 1.kolay kavgadan keep'de kurtulduğunuzda Enter'a basıp kodları girin:
alreadydead:Full enerji
alchemy:999999 altın
nankranoth:Canavarların bir vuruşta atalarına kavuşması
noamnesia:İngilizcesini anlayamadım
lookunderthehoof:Bilmiyorum
abracadabra:Bütün speller
potionsnlotions:Bir sürü iksir
gimmesomegrub:Bütün eşyalar
debug:Debug mode
Bu aylık yollayacağım başka cheat yok önümüzdeki aya allah kerim hadi kendinize iyi bakın ve sakın hasta olmayın.

bigBEN

15 min. FREE!

One on One Chat with BigBEN

ALL THE QUESTIONS YOU WONDERED FOR YEARS..
How did this GameShow crap started?
How old are you?
What is the connection speed in United States?
How can I setup a web site?
What are the latest gadgets in USA?
Will you ever return home?
Does Engin Abla really exist?
Firewall, web page, DSL, ports, etc. What is all this shit?
I admire you, how can I be like you?
How is marriage, does it suck or what ???
ASK ALL YOU CAN, OPEN BUFFET...

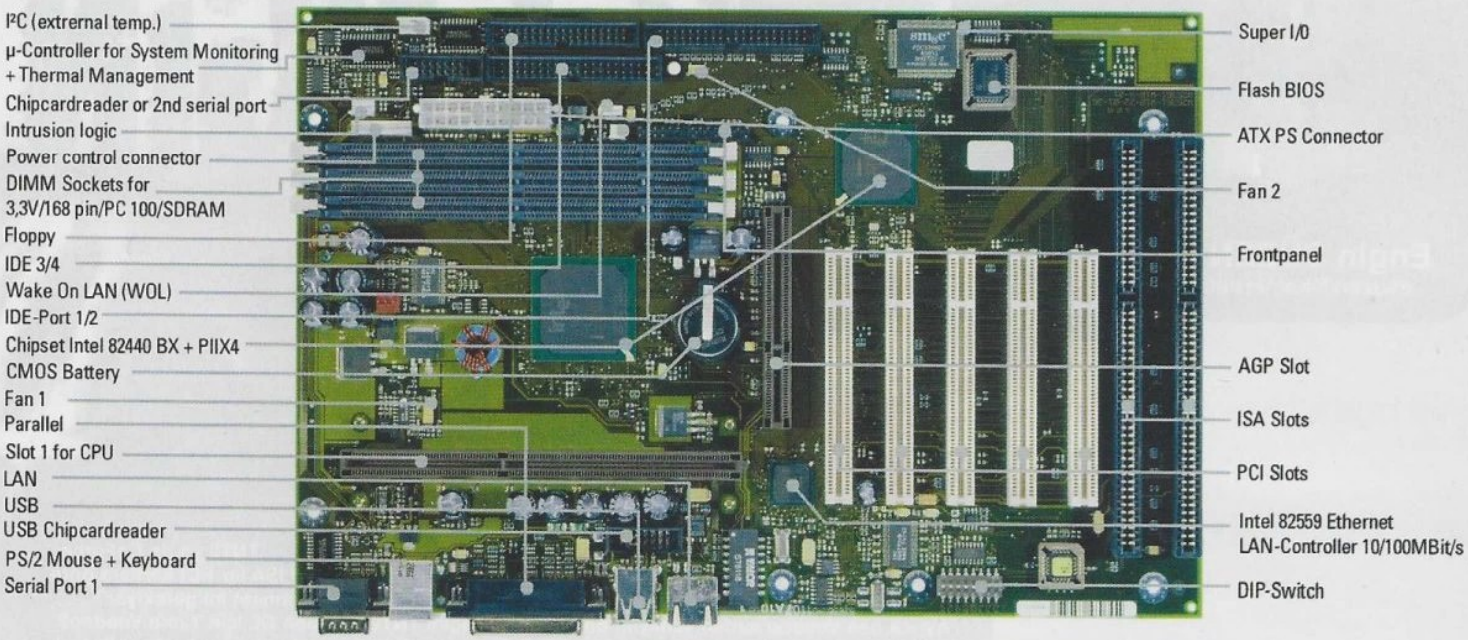
Valid only on January 8, 2000 Saturday. In case of press delay, offer date becomes January 15, 2000, Saturday. Please come between the hours of 12:00 PM - 5:00 PM GMT, meeting will take place at Kamer, see GameShow for contact information. This coupon and a valid ID is required. There is a time limit of 15 minutes per person. Rain or shine. First come first served basis, no prior reservations required. Please no emails, phone calls or faxes. Adult or parental guardian/s may not accompany the person during the meeting. All questions and answers will be kept confidential. TIMCAT Inc. Assumes that the person who will use this coupon, did understand all the rules and conditions mentioned in this ad, and so expects him/her to keep the conversation confidential. All rules and regulations are subject to change. Protected by US. Laws

©1999 TIMCAT, Inc. All rights reserved. TIMCAT, Inc. Is not responsible for omissions or errors in typography or photography. Meeting schedule and hours may be changed without notice. Please call "Kamer" on the days mentioned above for accuracy. A valid ID might be required for the meeting. TIMCAT Inc, does not take any responsibility for the language and the behaviors that will take place during the conversations, the content might not be suitable for ages of 15 and lower. Please be advise. Adult or parental guardian may not accompany the person during the meeting. GameShow is a trademark of Kamer Bilgisavar, Inc.

SIEMENS MAINBOARDS

Bu golü sakın kaçırmayın!..

1999 Yılı Avrupanın en iyi board ödülünü alan Siemens boardlarda, bilgisayarınızın açılma ve kapanma süresi artık 3 saniye. Çünkü bu kartlar tüm bilgilerinizi RAM'de ve HARDDİSK'de saklayarak, bilgisayarınızı BOOT etmekten, SHUTDOWN yapmaktan kurtarır. POSEIDON isimli microcontroller sayesinde donanım ve yazılım hatalarını önceden bildirir, aşırı ısınmaları önler. Jumperları yoktur, herşeyi otomatik ayarlar. kullanılmayan slotları pasif duruma geçirip fazla yüklenmeyi önler, biosuna virüsleri sokmaz. Network ortamında bilgisayarınızı başka bilgisayarlardan izlettirir. Isınmaması için, diğer boardlardan faklı olarak kuru sistem 4 tane tantal kondansatöre sahiptir. Kalitesiz RAM'lerle çalışmayarak sizi, başınızın belası mavi ekranlardan korur. %100 Alman malı ve iki yıl garantiye sahip olan bu mükemmel boardlar orjinal Dr, Solomon Antivirüs CD'si ile beraber kullanıma hazır sizi bekliyor.....



D1107 - A
INTEL BX Chipset

D1107 - B
INTEL BX Chipset

D1120 - A
INTEL 810 Chipset

D1156 - A
INTEL ZX Chipset

ANAKART TEST ÖDÜLLERİ

PCPraxis testsieger 5/99 · PC SHOPPING EMPFEHLUNG · EMPFEHLUNG PCDirekt · CHIP Empfehlung 7 Motherboards im Test · HAUPTPLATINEN PC WELT TOP 15 PLATZ 3 im Mai 1999 Siemens D1107-A

SIEMENS PC SYSTEMS TÜRKİYE DİSTRİBÜTÖRÜ

EBİS Ekspres Bilgi İşlem Sistemleri Tic. ve San. Ltd.
Selami Ali Efendi Cad. Datastore Plaza No: 25
81130 Üsküdar - İstanbul / Turkey
Tel : +90-216-342 1010 (Pbx) Fax: +90-216-310 7254
http: //www.ebis.com.tr e-mail: ebisltd@superonline.com

Bayinizden SIEMENS futbol topunuzu istemeyi unutmayınız...

SEARCH ENGİN

"Problemlerin aranması, bulunması ve çözülmesi tarafımca an meselesidir"

Engin SÜZEN
esuzen@kamernet.com

Ne kadar uğraşsa da insan, düşünmeden edemiyor. Hayatın anlamı, yaratılış -ya da bazılarımıza göre varoluş- sebeplerimiz, fok katliamına arkalarına dönerek görmezden gelen 3. Dünya ülkelerinin anlaşılmaz tavrı falan filan (sonuncusunu kafadan attım!). "Düşün düşün, boktur işin" diye bir atasözü var. Düşününce "harbiden de öyleymiş yahu" diyorum. Atasözü dedik. Ata işte, doğru olacak tabii. Atalardan daha iyi mi bileceğiz ki... Tarih boyunca iyi işler yapmış insanlara bakarsanız (sanatçı, bilim adamı vs.) bu insanların "cebimize üç kuruş para girsin"den ziyade, "iz bırakalım da anılalım" düşüncesinde olduklarını görürüz. Aslında hepimizin vardır böyle düşünceleri. İnsan olarak "iz"imiz kalsın isteriz. "İnsanlık" tarihi üzerinde olamasa da "bir insan"ın tarihi üzerinde! Sonsuz uykuya doğru olan yolculuklarında gözlerinin önünden geçen kısa şeritte bir kare sahibi olmayı arzularız. Hepimiz. Sadece bazılarımız bunu kabul etmezler. Biliyorum, aklımdan geçenleri anlatacak kelimeleri oluşturan harfler mevcut alfabeler üzerinde mevcut değil. Zaten bunlar anlatılabilecek şeyler de değil. Niye anlatmaya çalışıyorum, onu da bilmiyorum. Kendimi ifade arzumun sebebi belki de bu iz bırakma çabasının bir uzantısıdır. Bilemiyorum... Ve daha fazla saçmalamadan diyorum ki **"Orada bir yer var ki, o yer bizim yerimizdir. / İz bıraksak geçerken, bize yeter"**.

Biraz daha zırvalarsam yazıya yer kalmayacak ve Polat gözümün üstünde aylarca geçmeyecek mor bir iz bırakacak. Onun için hemen mektuplar:

N'abersin Search Engin;

Açıldığınız iyi oldu, en azından havamızı bulduk.Ama şu senin sayfa işi hiç hoşuma gitmiyor. Senin pis Zeboş'un bile 10 sayfası var. Bence seninki en az 4 olmalı (Zaten fiyatı da arttırdınız). Neyse ablam (Of bea ağzım alışmış bi kerem) bir kaç sorum olacak umarım yanıtlarsın (Epey sorum olacak çaktırma!).

1- Sistemim PII-350, 96MB RAM, 4MB AGP S3 ve 4MB 3DFX, 16bit ses kartı,15" monitör, 24X CD-ROM, 4.3 HDD, 33.6 Boca modem, bir de Asus P2B 4 PCI, 3 ISA board. Bu makina beni ne kadar idare eder?

2- Yaz başlarında kasanın içindeki güç kaynağından tuhaf sesler çıkmaya başladı. Bilgisayarı açtığımda bu sesler bir müddet duyuluyor daha sonralari kesiliyor. Bu neden kaynaklanıyor olabilir? Aygıt menüsüne bir ara güç yönetim desteği hatali gözüküyordu. Daha sonra Asus CD-ROM'undaki board ayarlayıcı programı yükledim. O da hata veriyordu. Daha sonra format atınca aygıt yöneticisindeki hata kalktı ancak şimdi daha uzun süreli sesler geliyor. Sence sorun nedir? Güç kaynağını mı yoksa kasayı mı değiştirmem gerekiyor?

3- Yakın zamanda upgrade etmek istiyorum: 12Mbit Creative ses kartı, TNT2 ya da GeForce ve 56k modem almak istiyorum. Ancak boardda sadece 4 PCI var ve ISA'lar PCI kartlara göre daha pahalı. Artık ISA'ların üretilmediğini düşünürsek boardu değiştirmem mi gerekiyor? Ayrıca ben Voodoo'lardan yanayım onun için alacağım TNT2'ye Open GL için 12mb Voodoo2 takmak istiyorum. Acaba bu mümkün mü? TNT2 güçlü bir kart ama bana göre bazı zaafları var. Yoksa Vodoo4'ü mü beklemeli? (Zaten okullar kapanınca alacağım)

4- Yakın zamanda bir scanner almak isityorum önerebileceğin bir model var mı? Lütfen max $100 olsun (Ben Mustek 1200A dan yanayım).

5- Bu sorum diğerlerinden farklı. Bizim okuldaki bilgisayar sınıfında 20 bilgisayar var (Hepsi 486 ühühüü!). Ben bir bilgisayardan herhangi birine mesaj yollamak istiyorum. Bunu nasıl yapabilirim (Windows'dan biliyorum ama DOS'tan bir komutu varsa lütfen yazar mısınız)? Sorular bunlar. Şimdiden 'Ne bu kadar soru!' dediğini duyabiliyorum, neyse bundan sonra devamı gelecek. Zebani ile başarılar (Bak bu da olmadı!).

DaRK BeaST

Sevgili DaRK BeaST diyeceğim olmayacak;

Açıldığımız gerçekten iyi oldu. Senden önce biz havamızı bulduk. "Kızgın kumlardan serin sulara atlamak" nasıl bir şey, onu anladık. Zeboş'un 10 sayfası helal olsun O'na, hak ediyor Vallahi. Hem Search Engin, hem de HardNews'un sayfalarını arttırma planları var ama ne yazık kı 96 sayfalık format içinde pek mümkün olmayacak gibi. Sayfa sayısı artar artmaz iki köşenin sayfa sayıları da artacak.

1- Böyle sorulara cevap vermek aslında o kadar zor ki! Çünküsüne gelince; o bilgisayarla ne iş yaptığını ve yaptığın işlerin ne boyutlarda olduğunu bilmek gerekiyor. Örneğin; oyun oynuyor olabilirsin ama oynadığın oyunlar turn based stratejilerdir. O zaman seni bayağı bir süre (neredeyse

2 sene) idare eder. Ama 3D gerektiren ağır işlemler yapan oyunlara meraklıysan şimdi için bile yetersiz kalır. Bir TNT2 ile nereden baksan 1 sene rahat idare eder.

2- O seslerin sebebi bilgisayarın içindeki fanlardan bir tanesine sürten bir kablo olabilir. Ya da fan Power Supply içinde bir yerlere dokunuyor olabilir. Garantisi devam ediyorsa aldığın yere, etmiyorsa güvenebileceğin başka bir bilgisayarcıya götürürsen belki masrafsız, belki de çok küçük bir maliyetle çözülebilecek bir sorun bu. Bu arada olayın güç yönetimi ile hiç bir alakası yok!

3- ISA slotuna zaten ihtiyacın olmayacağını düşünürsek bunu sorun etmen çok anlamsız olacak. TNT2 veya GeForce alırsan Voodoo 2'ye veya başka herhangi bir karta ihtiyacın olmayacak. Çünkü o kartların her ikisi de başlı başlarına birer harika. TNT2'nin OpenGL performansı bırak Voodoo 2'yi, Voodoo 3'den bile daha iyi. Sence TNT2'nin ne handikapı var bilemiyorum ama bence Voodoo 2 karşısında hiç bir handikapı yok. Bekleme meselesine gelince bence çok saçma olacak. Çünkü Voodoo 4 çıkınca da Voodoo 5'i bekleyeceksin ve bu böyle devam edecek. Sonsuza kadar 4 MB S3 Virge'e talim edeceksin, benden söylemesi!

4- Ben de Mustek 1200'den yanayım. Hem ucuz, hem de fiyatına göre yeterince kaliteli bir scanner.

5- DOS'ta çalışan bir program var mı, açıkçası bilmiyorum. Ama Windows içindeki Winpopup ile bu işlemi yapabilirsin.

Mektupların devamını ben de bekleyeceğim. Zebani ile başarılar ne demek, açıkçası ben de anlamadım. Başarı zaten bizim diğer adımız, onu da belirteyim (çok ukalaca oldu ama idare edin :).

Sevgili Engin Abi... Kusura bakma be abi, alışmışım böyle maillere, olmadı baştan: Samanlıkta iğne bile bulabilen, sevgili Search Engin;

Sana kısa fakat öz bir sorum olacak. Şu anki emektar Pentium 200'ümü [zaman ne çabuk geçiyor, daha iki gün önce MMX'in anlamı üzerinde hararetli tartışmalar yapılırdı, şimdi bit pazarında satılıyor] upgrade etmek istiyorum. Lakin senden 'ortaya bir çoban salata' istemiycem. Benimkini adam etmeni rica edicem, ha bi de fiyat falan...

Gandy'nin tarifi:

Pentium III 500 MHz [Daha hızlı mı almalı, ucuzlıycak mı?], 128 MB SDRAM [noolcak bu ram piyasası bea...], Asus P3B-F 440BX [P2B mi almalı?]

32 MB Diamond Viper 770 TNT2 [Ultra'sı pahalı], Philips 17" Monitor [Sony, Viewsonic?], 8.4 GB Quantum Fireball [2GB'lik daha var, transport olayı için], 10x Pioneer DVD-ROM [6X mı alsam yoksa CD-ROM neyin mi alsam?], Soundblaster Live! Value, 56K PCI US Robotics V.90 Voice, 120W Jazz [200W mı yoksa?], HP Scanjet 3200C [daha iyisi / daha kötüsü?], CD-REWRITER [almalı mı, hangi marka, ne kadar?], Kasa, Floppy neyin var, zati onlar az çok standart... Klavye, Mouse falan var, onlar zati bi kaç ayda bi değişiyolar. Son birşey daha: Altavista'da "hayatın anlamı ne?" diye arama yaptığında, tam 2,578,776 sayfa buluyo... Meğer ki hayatın anlamını bilirmişiz... ;)

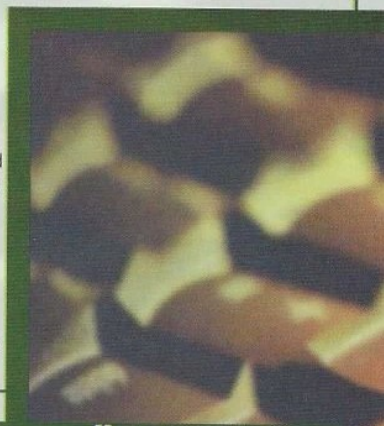
Selçuk Balamir

Nazlı bebeğim Selçuk (nostalji yaptım :) ;

Senin mailin diğer okuyucular için bir "upgrade rehberi" niteliğinde olacak. Onun için ben de bu mailini dergide yayınalayı uygun buldum. Hemen başlayalım:

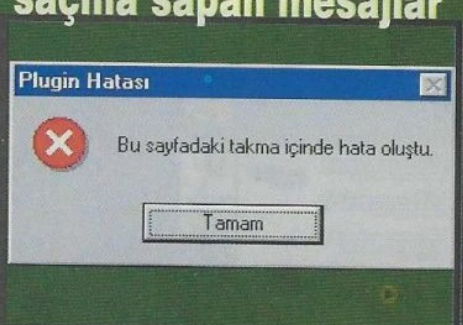
Pentium III, şu anda benim kafamdaki bir oyun bilgisayarı için abartılı geliyor. Onun yerine Celeron 433 işlemci alıp iyi bir ekran kartı ile onu canavar haline getirmek bence çok daha mantıklı. Örneğin; Pentium III işlemci ve TNT ekran kartı alacağına, Celeron 433 işlemci ve GeForce ekran kartı alırsan ikinci kombinasyonun 3D performansı birinciden daha iyi olacaktır (hem de neredeyse daha ucuz!). ***128 MB SDRAM*** neredeyse gerekliler listesine girmeye başladı. Popüler oyunlardan Quake III, min 64 MB RAM istiyor. Tavsiye edileni ise 128 MB. ***Asus P3B-F 440BX*** MainBoard için iyi seçim. Gigabyte seçeneğini de gözardı etmemek lazım tabii ki. ***8.4 GB Quantum Fireball HDD*** marka uygun, kapasite değil. Sebebi ise 13.2 GB ile arasındaki fiyat farkının yaklaşık 30 - 35$ olması. Yani alınacaksa 13.2 GB Quantum Fireball alınacak. ***10x Pioneer DVD-ROM*** DVDROM'da en iyi seçim olacaktır. Tüm CD formatlarını okuyabiliyor olması ise ekstra bir avantaj. Yani bir CDROM'a da ihtiyacın yok (ayrıntılar Aralık HardNews). ***Soundblaster Live! Value*** neredeyse artık sudan ucuz. Bir oyun bilgisayarı için de neredeyse vazgeçilmez. Yalnız Sound Blaster Live! Platinum seçeneğini de bir düşünmek gerekir (ayrıntılar bu ay HardNews). ***56K PCI US Robotics V.90 Voice*** modem için gerçekten iyi bir seçim. Fiyatların artık eskisi kadar abartılı olmaması nedeniyle US Robotics alınabilir fiyatlar düzeyinde. 20 - 25$ verip de markasız bir modem almak, sonra da saçlarını yolmaktansa 60 - 70$ verip US Robotics almak çok daha mantıklı olacaktır. Modem için de tavsiye edebileceğim diğer bir seçenek Diamond'dur. ***120W Jazz Speaker*** için kötü şeyler söyleyemeyeceğim. Ama Sound Blaster Live! sahibi bir kullanıcı olarak Surround speaker seti tavsiye ederim. Tercih sıram ise Creative DTT 2500, Creative FPS 2000, Jazz JS-9902. ***HP Scanjet 3200C*** ideal bir scanner. İyisi kötüsü değil de daha ucuzu olsun dersen Mustek 1200 tavsiye olunur. ***CD-REWRITER*** "almalı mı, almamalı mı?" sorusunun cevabı aslında sende saklı. Eğer büyük yerler kaplayan dosyalar Harddiskinde çoksa (özellikle MP3) rewrite çok işine yarıyacaktır. "Marka" dersen hemen "Yamaha" derim ve konuyu kapatırım (ehehe). Dikkatinden kaçan bir konu, o önemsemediğin ve "zaten standart" dediğin parçaların gerçekten önemli parçalar olduğu. Özellikle kasa konusunda çok hassas davranman gerekiyor. Çünkü alacağın her bir parçaya enerji gönderecek olan Power Supply kasanın bir parçası. Kasa olarak Asus T-5 tavsiye ederim. Mouse olarak ise Microsoft Intelli Mouse ya da A4 Tech favorilerim.

"Hayatın anlamı" konusuna gelince yok öyle bir şey. Yani hayatın tek anlamı "anlamsız" olması. Ay neler dedim ben öyle. Hayatın anlamı aslında daha da fazla. Yani o rakamdan çok daha fazla. Dünyadaki insan sayısı kadar yani. Çünkü herkesin hayatının bir anlamı vardır. Bunu bilir ve farkında olur veya bilmeden yaşar. Benim hayatımın bir anlamı var mesela. Çok şirin, çok tatlı bir şey hem de. Allah herkesin başına versin diyor ve koşarak kaçıyorum.



Sonsuz uykuya doğru olan yolculuklarında gözlerinin önünden geçen kısa şeritte bir kare sahibi olmayı arzularız

saçma sapan mesajlar



Search Engin'in seçimi. Hem de 1000$'a...

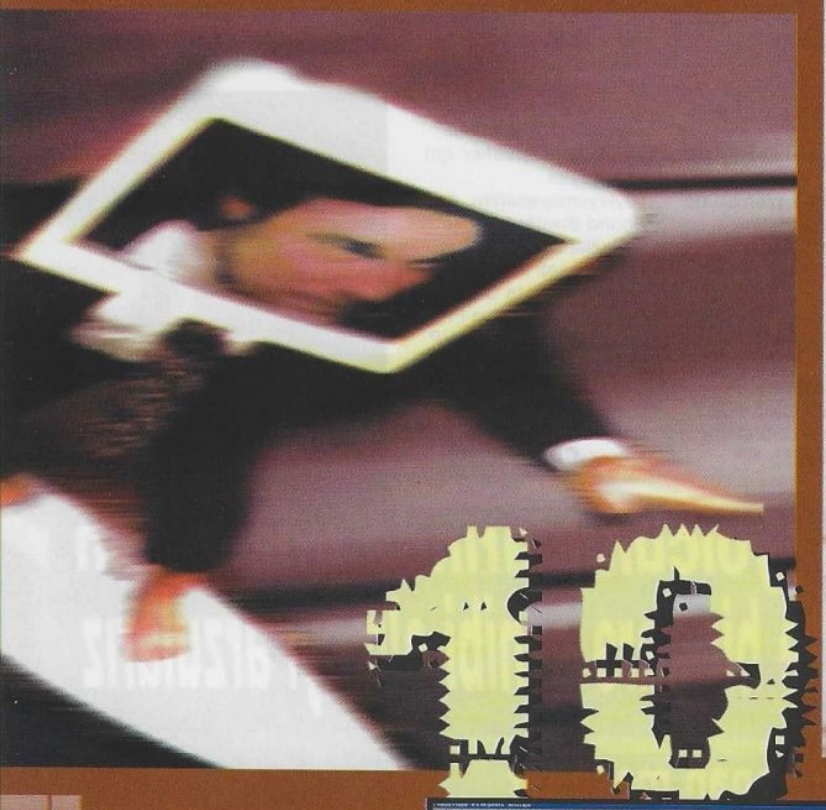
-Intel Celeron 433 İşlemci
-Intel ZX Mainboard
-52X Goldstar CDROM
-SB Live Ses Kartı
-13.1 GB Quantum HDD
-15" Digital NI LR Monitör
-Creative TNT 2 Ekran Kartı
-64MB 100Mhz SDRAM
-ATX Kasa
-1.44 Floppy
-PS2 Mouse
-PS2 Keyboard
-56K Motorola Modem

Dünyanın en iyi bilgisayarcısı Kamer'de

"Bilgi kaça ayrılır? Hiç boşuna zahmet etmeyin: sonsuza ayrılır; en azından INTERNET'de böyle!

"Ben Jack'in kırık kalbiyim"
13 gün; 19 saat; 57 dakika; 03 saniye...
daha var 2000'e...
Tam şu an,
unutmak isteyip de unutamadığın şeyleri hatırla.

Hatırla. Zor olmayacak o kadar da. Ne de olsa unutmak istedin aylarca, belki yıllarca, belki asırlarca, belki... Rölatif değil mi zaman? Ha bir asır ha bir an. Unutmak isteyip de unutamadığın şeyleri hatırla. Zor olmayacak o kadar da. Ne de olsa acı verdiler sana, acı çektin yıllarca, belki asırlarca, belki... Unutmak istedin, unutamadın, belki yıllar öncesiydi, belki ismi Ayşe'ydi, belki yıllardan 1984'dü, belki '94, belki '74, ismi Ali'ydi belki, kinini kustun içine, belki sen, belki o, belki başka biri, belki annen, belki baban, belki kardeşin, belki halan, amcan, köpeğin hatta, belki bir film, belki bir "an", belki de sadece "sen", belki başka bir şey... Belki dünden beri, belki bugün oldu böyle bir şey. Oldu, geldi, yerleşti belleğine. Belki on yıl önce. Belki bir yıl oldu tam da bugün. Belki on,
belki yüz...
Hatırla. Unutmak isteyip de unutamadığın şeyleri. Sana acı veren. Küçük, büyük, sanal, gerçek, hayal, düş, siyah, beyaz...
Hatırla. Şimdi. Tam şu an.
13 gün; 19 saat; 57 dakika; 03 saniye...
daha var herhangi bir şeye...
101'e hoş geldin.
İçerdesin.
Şimdi.
Unut.



HAPPY PUPPY

Ayın sitelerine çok sıkı bir oyun sitesiyle girmek istedim ve ilk aklıma gelen "HP" oldu. Nintendo'dan Playstation'a ve asıl 'olayımız' olan PC'ye kadar hemen tüm oyunlar hakkında açıklamalar, cheat'ler, haberler, en çok indirilen 10 demo ve arama opsiyonu gibi pek çok atraksiyonla da güçlendirilmiş bir site HP. (Mümkünse biri bana Türkçe öğretebilir mi?)

http://www.happypuppy.com/

GAMESHOW Rullaz!

Web duayenlerinden Maestro ve Dreamon'un "hazırlayıp sunduğu", Kamernet.com/GAMESHOW'da bu ayın konuk yazarı Engin Süzen. GAMESHOW olmasa, konuk olmasa yazı olmasa bile, sırf bu yazı için bile bin kez ziyarete değecek bir site. Bir önceki cümle yazılırken bir yerde mantık hatası oluştu, bu paragraf ya hemen kapatılacak ya da kapatılacak: Tamam – İptal –Aldım.

MUDER
muder@gsmnet.com

www.happypuppy.com

www.kamernet.com

http://www.kamernet.com/gameshow

Müebbet – Muhabbet

Her gün güncellenen Cenk ve Erdem'in MEGA sayfası. Bir an kesilip sıfat bulamadım, doğru, yalan değil.mutlaka ama mutlaka her daim ziyaret edin (Ayy yaa gene olmadı!). Bu tip bir sitenin (tip dedim) karşılaştırmaya ihtiyacı olmadan tanıtılması ya da bu sayfalarda yer alması gerekir ama henüz tanışmamışlar için ben yine de en komik bulduğum Komikaze'yi (http://www.komikaze.net) baz alıp (baz almak dedim) "komikaze kalitesinde ve ayarında" diyerek sözlerime son veriyorum (dedim).

http://www.muebbetmuhabbet.com/

JAVA - TR

HTML olayını epey ilerlettiniz. Daha ileri gitmenin zamanı geldi de geçiyor.

Saçlarınız dökülüyor, gece yarıları ter içinde uyanıyorsunuz. Uyanıyorsunuz ama uyandığınız dünyanın gerçekliğinden şüphe ediyorsunuz. Uyuyorsunuz ama uyuduğunuzdan emin değilsiniz? Bu durumda üzgünüz ama iki seçenek bıraktınız bize: Birinci ihtimal, aklınızda bir tek soru var: "Nedir bu JAVA?" kincisi ise, anzasınız. Her iki durumda da JAVA ile ilgili çok önemli (ve Türkçe) bir kaynak olan bu siteyi hemen şimdi bu cümle bitmeden hatta, ziyaret edin.

http://www.javasayfasi.net/

BONUS!

EYE4YOU

"Bu siteye bir bak, dibin düşecek" – E. Süzen "Vay be! Adamlar yapmış!"MUder.

http://www.eye4u.com

Starfleet Command Center

Onur "Runo" Gök'ün süper "Starfleeth" sitesini, özellikle konuyla ilgili biriyseniz hemen şimdi ziyaret etmenizi öneriyorum. Böylesi güzel, içerik açısından farklı, bizim elimizden, zihnimizden çıkan ve dizayn olarak "süper" sayfaların çoğalması dileğiyle, kolay gelsin diyorum Runo'cum...

http://starfle ethq.8m.com

GAMESHOW ICQ Ring

Kız arkadaşınız çok mu konuşuyor? Siz de konuşun! Kız arkadaşınız dedikodu mu yapıyor? Siz de yapın! Kız arkadaşınız ilgi duymadığınız binbir türlü küçük tefek ayrıntılardan bahsedip içinizi mi bayıyor, siz de bayın! Kız arkadaşınız yok mu? Hemen ayrılın! ve Ring'e katılın. (Olmadı!)

Şimdi, GAMESHOW ICQ Ring zamanı! Yapmanız gereken tek şey, Troll'e

troll@muder.net, ICQ no'nuzu belirten bir mail atmak. Nereye mi? troll@muder.net'e. Evet mail. Hemen şimdi! Sonsuz faydalar görüyorum. Hatta iki kez tekrarladım ki, sonsuz üssü sonsuz faydalar görüyorum. Kazanan siz olun! (gene olmadı!) >>> troll@muder.net ICQ'm yok, bilemem diyorsanız http://www.mirabilis.com/ 'dan ICQ indirebilirsiniz. "Kız arkadaşım katılma elin adamlarının şeyine" dedi diyorsanız onu da katıştırın. (Hiç olmadı! ehehehe)

INBOX

Mailler içinde kayboldum bu ay. Ne kadar gözden geçirsem de, dört ayrı mail account'ında toplamda iki binin üstünde mail birikmiş durumdayken ve her gün yüze yakın mail alırken (bir çoğu listelerden, gerçi topu topu iki listeye kayıtlı kalabiliyorum ama) durum sizin de anlayacağınız gibi gerçekten epey zor... Maillerinizin subject (konu) satırına "101" yazması bana çok yardımcı oluyor, devam derim...

Bunun yanı sıra, ikinci önemli konumuz 101'in hala iki sayfa olması. Ben istiyorum ki, atılan her maile olamayak olsa da, "kesin yayınlanması gereken" her mail'e burada yer vereyim. Bir çoğuna "bire bir" yanıt verebilsem de bir çoğu böyle satır aralarında "yarım" ve de "yamalak" kalıyor. Üzülüyorum... Bunun için, bu ay bitmeden hemen account'larımdaki okunmamış tüm mailleri okuyorum ve gelecek aya da 101'i dört sayfa istiyorum! (Zebani! hear me!)

canpie/ .

İzlenmeye değer: Sixth Sense **http://www.thesixthsense.com/** (273,5 milyon $ hasılat yapmış – Top100'de 12. Sırada, 'gereksiz' ayyyyy-rıntı yaptım, bak elalem izlemiş sen de izle yapar gibi oluyor bu bilgiler de onun için böyle çıktım – rahat ol Mudo'cum, yeri gelsin çıkış da yap – finalinde tokat yemişe döndüğüm, duvardan duvara savrulduğum ender filmlerden), Kesin ama kesin izlenmesi gereken (ama kesin!): Fight Club **http://www.foxmovies.com/fightclub/** (David 'MEG' Fincher, Brad 'Zebani' Pitt, Edward 'Muder' Norton, olayı koparmışlar, daha fazlasını söylemek istemiyorum, hemen susmalıyım, başlarsam on sayfa konuşacağım biliyorum, kesinlikle izleyin, kaçırırsanız... yazık... çok yazık olur...)

Eğlencelik: Quake III – Arena http://www.quake2000.net/

Kulak Kanırtan: Metallica – S&M (++No Leaf Clover++) http://dmetallica.tripod.com/sm.html –

http://www.encycmet.com/, **Kafa yapan:** Silmarillion http://www.glyphweb.com/arda/ (kafa yapan dedim yaa!) [Bu arada adres düşünceli okuyucu Erkin Çelik'den geldi, çok teşekkür ederim Erkin'cim]

Süper adamlar: #gameshow'dan missing, hayattan Engin Süzen (esuzen@kamernet.com)

değil internet'le hayatla bir yerinden tanışan herkesin dergiyi alır almaz önce 101'i sonra Overdose'u okuduğunu iddia eden James Alan Muder Hetfield, değil 101'i tüm dergi sayfalarını yapan Zebani tarafından susmakla tehdit edildi. Susmakla tehdit edilince susan James, "anlamadığını" da iddia ederek olaya farklı bir boyut kazandırdı.

Intel, kod adı Coppermine olan yeni 733 – 800 Mhz'lik Pentium'larını çok yakında piyasaya sürüyor, haberiniz olsun dedim...

Muder.net son hızla yoluna devam ediyor... Son olarak, dünyanın her yerinden bir çok insanla karşılıklı oynayabileceğiniz on bir yeni online oyun (koskoca adamlar koskoca internette amiral battı oynuyorlar, öylesi pis bi ortam var), Real-time haberler, NBA, NFL sonuçları, Cep Telefonu servisleri, Nitro'nun süper 'klasik oyunlar' sayfalarıyla güçlenen sitede yok yok... Bir tek "babes of our lives" güncellenmiyor, ona canım sıkılıyor. Mobster, hocam lütfen ilgilenelim konuyla! ;o)

Bu arada, Boynuz.net'den sonra, süper Türkçe arama motoru "Tahoo" ve eski dost, 7dungeons da Muder.net altında. Ücretsiz, özel ve güzel isminiz@muder.net e-mailleriniziyse hala almadıysanız, hemen alın (gaz veren candan çok veren mal canın yongasıdır diyeceğim,

"rölatif değil mi zaman? Ha bir asır ha bir an! Hatırla. Şimdi, tam şu an: 101'e hoşgeldin

www.eye4you.com starfleethq.8m.com www.muebbetmuhabbet.com

Eleştirileriyle başladığı güzel mailini bir de şiirle süsleyen Zop'a, "...Soğuk değilsin aksine sıcacıksın (dokunan kaynıyo valla!!). Polat da öyle zaten. İkinizi de sevdim bayağı..." diyen Serkan'Manowar'a, "...subject e de glclkLlk olsun kesin oku diye 101 yazdım :) diyen to$i'me (yeni $eyiyle SuicidE), sitesinde bizlere yer veren, Atıf "Yalnız Kral" Karaoğul'a ayrı ayrı mailleri, yaptıkları ve ayırdıkları zaman için çok teşekkür ederim. Bu arada burada bu ay yer veremediğim herkesten teker teker özür dilerim.

Nerelerdesin Adam'lar (Kaçak bunlar kaçak!): Serdar Aldanmazlar, Mahir 'Muder' Kartal (yaratıcı nick, ehehe, severim seni kendimi sevdiğim gibi), Cem Gürbüz, Ayça vardı bi de bi ara, n'oldu o?

Geçen Ayın en iyileri:

Eğlencelik: American Pie **http://www.universalpictures.com/ameri**

Ayın "nası yaa?!" adamı: Bir çok beta sürümü dolaşan Age of Empires II'nin(http://www.microsoft.com/games/age2/) yeni kapaklı yeni bir kopyasını elinde tutup, "bunun farkı ne?" diye soran arkadaşına, "bu sürümde Türkler daha aktif" diyen Oğuz. **Geçen yüzyılın en iyisi:** Amiga. **Ayın delisi:** Zebani (extra special içimden geldi ben seçtim). **Geçen 2000 yılın en iyi oyun açıklaması:** tabii ki unutulmaz Larry 7 http://catz.interspeed.net/lsl/) by Muder (Muder de komik miymiş?! Hiç sanmam! http://www.allowe.com/). Geçen 2000 yılın en Muder'i (http://www.muder.com), Muder tabe, yalan mı?

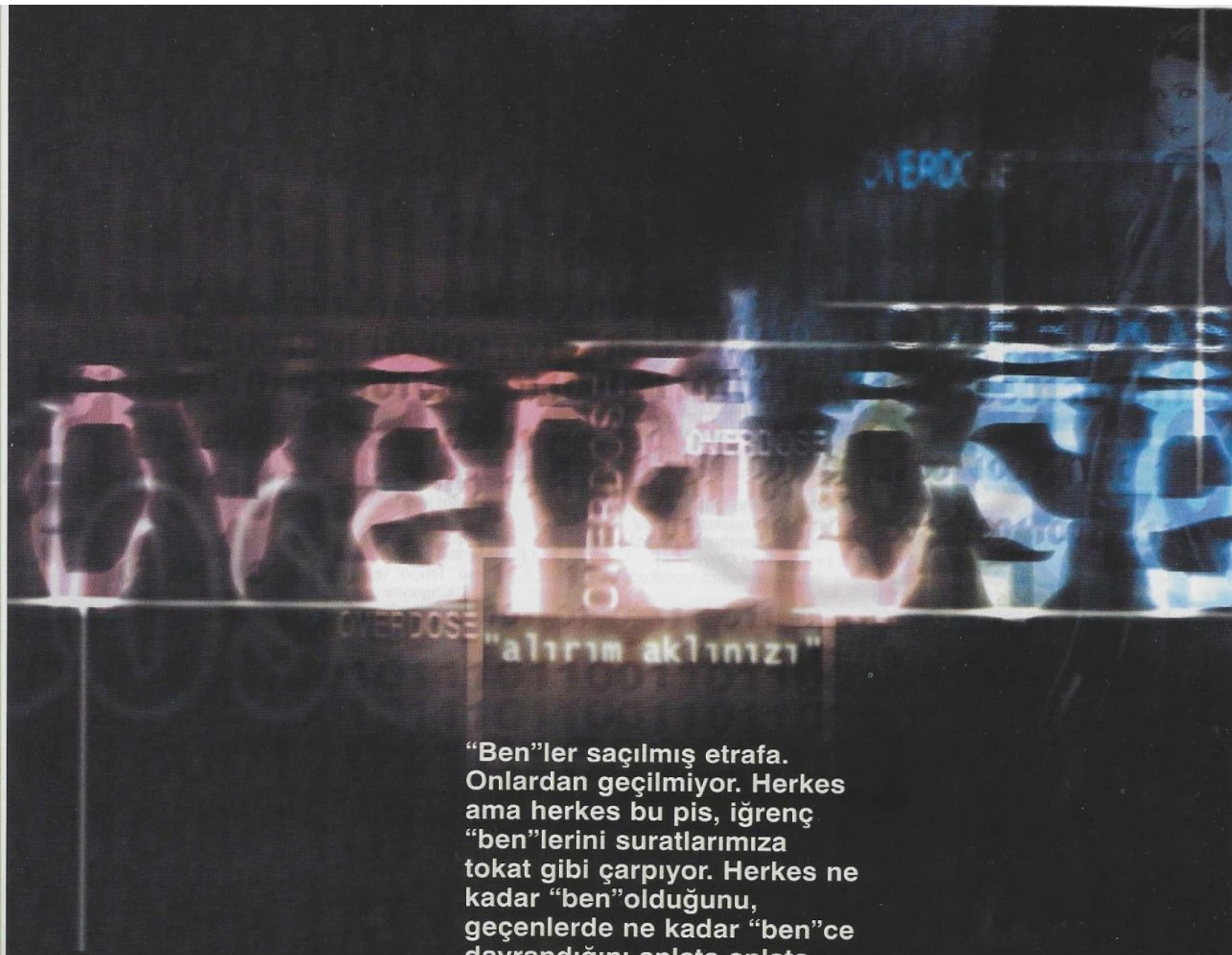
"Overdose'cu musunuz, 101'ci mi?" ayrımının dergi içinde bölücülük yapmak olabileceğini,

böyle komik olmasın, yapılmasın diyerek sözlerime hüngür hüngür ağlayarak, hıçkırıp çok afedersiniz böğürerek son veriyorum) http://www.muder.net

Ejderha Mızrağı serisinin üçüncü kitabı, "İlkbahar Şafağı Ejderhaları" çıktı.

Internet "benim memleket"i alan (http://www.kamernet.com/kitap/) ve 777 kişiye daha aldıran herkes yeni milenyumda tüm dileklerinin gerçek olduğunu görüp şaşıracak. Hancı'yı alanlar zaten hemen o anda kazanacak. İkisini birden alanlarsa, aman Tanrım! Buna kalp mi dayanır?!

Engin'in zehirli okla vurulmasını (akabinde diğer çekmecedeki panzehirli okla vurularak aramıza döndü), benim bankamatikte başıma gelenleri ve Zebani'nin yapılabileceğini söylediği havada uçan kahve çekirdekleriyle ilgili reklam projesini de gelecek aylara bırakarak bu ayki 101'i kapatıyorum. 2000 değil 4000 de gelse... Bir saniye... 4000'den falan önce, bir an önce, gelecek ay gelsin hemen yeni sayının "GAMESHOW'un yeni sayısı" kokusunu içime çekmek istiyorum.



"Ben"ler saçılmış etrafa. Onlardan geçilmiyor. Herkes ama herkes bu pis, iğrenç "ben"lerini suratlarımıza tokat gibi çarpıyor. Herkes ne kadar "ben"olduğunu, geçenlerde ne kadar "ben"ce davrandığını anlata anlata bitiremiyor. Çağımızın hastalığı "ben". Konuşurken birden karşınızdakinin alakasız biçimde "geçenlerde ben..."diye başlayan zırvalamalarına şahit olmadınız mı? Mutlaka olmuşsunuzdur. "Ben sahibi" kişinin absürdçe kendinden bahsetmesine de genelde hiç ses çıkarmayız. Kuzu kuzu dinleriz ya da dinler gibi yaparız. Gereksiz kibarlık adına. Hatta bazen de katılırız "ben" manyaklığına. Bakın aslında ben şirinim, geçenler bi mont aldım... Ben var ya ben... ben... ben... ay kusacağım. Siz buyrun bu ay ki Overdose'a... Boşverin BEN'i (olmadı!)

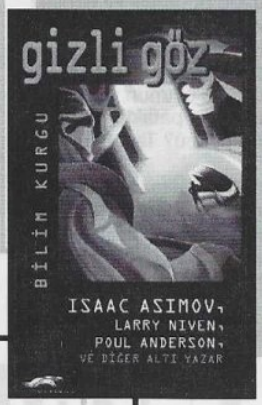
[IRC'de Chat yapmıyorum. Chat'ten nefret ediyorum. Sahte Zebani isimlerine kanmayınız]

bu yazıyı da değiştirmek lazım ama çok iyi durdu burda!

AYBAŞI

aylık kültür sanat aktiviteleri.

kitap Gizli Göz - Bilim Kurgu Hikayeleri



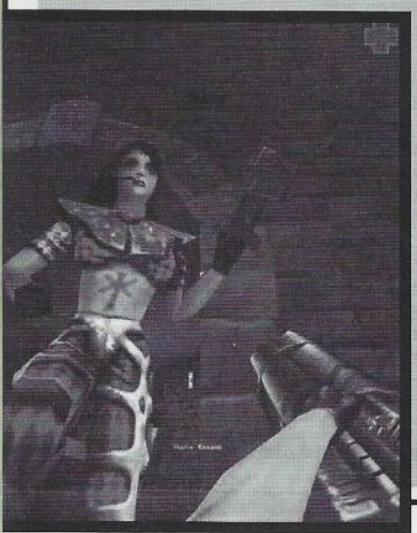
Bilim kurgu hikayeleri sever misiniz? Sevmelisiniz. Hele yazarlar kaliteli olursa ve Bilim Kurgu'nun içine dedektiflik teması da oturtulursa tatlarına doyum olmaz. Uzun yıllar önce [işte 3 yaşındayken!!] Isaac Asimov'un "Caves Of Steel" adlı bir romanını okumuştum. Romanda biri dedektif, diğeri dünyadışından gelen iki kişinin bir cinayeti araştırmaları anlatılıyordu. O kadar beğenmiştim ki o zamanlar keşke bunlardan daha çok olsa, hikayeler basılsa diye geçirmiştim içimden. İşte Karizma yayıncılık beni duymuş olacak ki "Gizli Göz" isminde tamamı Bilimkurgu-polisiye hikayeleri olan nefis bir kitap çıkardı. Kaliteli Bilim Kurgu yazarlarının hikayelerinden oluşan kitapta çok güzel ve şaşırtıcı eserler var. Almanız şart demiyorum. Hemen yazıyı okumayı bırakıp alın.

sinema Fight Club

David Fincher'in filmlerini gözü kapalı izlerim [nasıl yaa!]. Bana göre Hollywood'un en başarılı ve stil sahibi yönetmenidir. İlk Alien 3'ü çevirdiğinden beri de her filmini seyretmişimdir. Hem de ikişer üçer defa [Seven, The Game]. Ama Fight Club'ı Fincher Filmografisinin en başarılı filmi ilan etmek isiyorum izin verirseniz. Bu sene Matrix'le beraber seyrettiğim en iyi film. Bir sinema şaheseri. Film hakkında söylenecek çok şey var. Bu sütunlara sığmayacak kadar çok hem de. Ama herşeyden önce Fincher Sisteme keskin bir eleştiri getiriyor. Tyler Durden vasıtasıyla "bize" aslında kaybolmuş, dibe batmış hayatlarımızla ilgili çok önemli mesajlar veriyor. Sanki bizi Fight Club'a davet ediyor. Bu film, önemli bir film ve önümüzdeki ay daha geniş bir yazıda anlatacağım. O zamana kadar ne olursa olsun mutlaka ama mutlaka gidin. Bu sinema şaheserini kaçırmayın.

oyun Unreal Tournament

Genelde FPS'leri sevmem. Ama bu ay -işimizin gereği olarak- 1 oyunu hepsinden çok oynadım: Unreal Tournament. Ve FPS oynamayan ben Unreal Tournament'a hayran kaldım. Oyun, benim gibi "fps gıcıklarına" bile kendini sevdirecek denli muhteşem yapılmış. Bir fps'nin oynayana bu kadar güzel bir atmosfer sunduğunu, heyecanlandırdığını ve zamanı unutturduğunu ilk defa UT'de görüyorum. Özellikle yapay zeka programcılığına hayran kaldım. Unreal Bot'larıyla oyun oynamak tam bir deneyim. Üstelik ayarlanabiliyorlar. Oyunda herşey mükemmel. Hala oynuyorum zaten. Alın.



müzik OPETH - Still Life

Nefis 1 albümümüz var bu ay [eee olmadı ama]: Opeth'den Still Life. Daha önce duymamış iseniz - peşinen söylemek gerekirse- kendinizi büyük bir müzikal şölenden yoksun bırakmışsınız demektir. Opeth sessiz sedasız ünlü olan gruplardan. Daha önce "Orchid", "Morningrise", ve "My Arms, your Hearse" gibi her biri birbirinden güzel albümlere imza atan grup yeni albümü "Still Life" yine müziğin doruklarına çıkmış. Opeth'in müziğini tanımlamak zor. Karmaşık, içi içe geçmiş bir türler geçidi var sanki ama denge o kadar da mükemmel! Şarkılar uzun [bazıları 15 dakika] ve bu uzun şarkılar asla sıkmıyor insanı. O şarkılardan başka bir albüm bile çıkar. Ama Opeth'in en büyük başarısı tüm albümlerinde yer alan ve dinleyeni perişan eden o atmosfer. Başka hiçbir grupta olmayan o büyülü atmosfer, Opeth'i dinlemeniz için en büyük neden. Fanatikleri "Opeth ne yapsa dinleriz" diyorlar. Ben de onlara katılıyorum. Mutlak dinleyin.

mektup mektup mektup mektup mektup mektup mektup mektup mektup mektup

MEKTUP

Ve mektup kısmı başlıyor. yine karşınızdayım işte. Bu ay yine mektup yağdı overdose'a yani mail! Sadece 1 disket geldi. Bu durumda sanırım Mail sistemi mektup yollamak için en iyi ve en kısa yol. O halde sizden ricam artık mektupları mail olarak yollamanız olacak. Şimdi buyrun:

iste en can alıcı kısım BAŞLIYOR

soRU, cEvAP, MAvra, HikaYe...Herşey

Selam Zebani,
İşler nasıl gidiyor, sıcakmış sizin oralar. (he he) Sorular aşağıda bi bakıver istersen. Yayınlaman önemli değil de cevaplarsan sevinirim.
1) Tiberium Sun'ı bitirdim de, eee yaw bunca zaman bunu mu bekledik?
Starcraft daha güzel bence.
2) Mech Commanders diye bi oyun aldım. Çok güzel, çok eğlenceli siz niye önermiyosunuz ?
3) Hard news'u yazan eleman fiyatlarını da yazsada ona göre hareket etsek, alsak ya da almasak. Bi iletiver dediğimi sana zahmet.
4) Cd vermeseniz fiyatınız ne olurdu ? Meraktan soruyom no offence.
5) Baldur's Gate'i bitirdim. Expansion'ı aldım o da ne ! Convert eden program save dosyamı bozmasın mı ? (bozsun) Tek save'im o olmasın mı? (olsun) Ben çıldırmayayım mı ? (çıldır) Sen olsan expansion'ı oynamak için tüm Baldur'u baştan oynar mıydın ?
6) La iki Pazar geldim Kamer'e bir Allah'ın kulu yoktu dergiden ! Nerdesiniz o'lum siz ?
7) Bi platform oyunu önersene, tavsiye sormayına baktım yoktu da. (he he)
8) Manowar dağıldı mı ? Epeydir bi sesleri çıkmıyorda.
9) Mac hala arka planda çalışıyor mu ? Tekrar yazmaya başlayacak mı ?(no offence) "Dönemem verdiğim sözden" klipli geyik yapmasın bize yazsın işte (no offence)
10) Muhammeeeeeeed Koskoca bir ayda bir çıkan dergide yarım sayfa bile yazacak vakti yok mu bu adamın ? Ne iş yapar bu adam? Dünyayı falan mı kurtarıyor ?
11) Son olarak insanlığın yaptığı en büyük hata ne sence ?

Zebani: Sıcak mı? Çok aferdersin ama bizim burda gÖzümüz donuyor. Gameshow'un "cinsel kaos"u Engin Abla mıdır abi midir nedir bi türlü benimde karar veremediğim kişi buraya cüce bir yer sobası almış. 1886 model! Sadece kendisini ısıtıyor. Isınmak için yanına gidiyoruz bu seferde sönüyor. Hem de her seferinde. Ay çok üşüdüm birden cevaplarına geçeyim. Tıpkı kutuplarda mahsur kalmış talihsiz bir kişinin üşüyüp donması ve sonsuz uykuya dalması gibi [şaçma benzetmeler başladı yine!]:
1- Biz de seninle aynı fikirdeyiz. Ama oyun dünyasının müdavimleri ve otoriteleri [kısaca sizler] bu konuda ikiye bölünmüş durumdalar. Profesör doktor Burçak oyunu yerden yere vurdu ama sonra da "bu oyunun güzelliğinin anlaşılması yıllar alacak" dedi. Tahmin et ne oldu? Tarafımca pataklandı.
2- Tüh! Nasıl önermeyiz? Ne zaman önermemişiz biz o oyunu? Tam tarih söyleyebilir misin?
3- Aslında oraya fiyatları yazarak moral bozmak istemiyor diycem konudan uzaklaşacağız. İsteğini "Doğanın cinsel kaprisi" Engin'e söyledim. Gelip Kamerden alırsan açıklayacağını söyledi. Sanırım önümüzdeki ay fiyatları da beraber yazacak. Ama şimdiden söyliyim bazıları evrenin en iyi bilgisayarcısı Kamerde bile pahalı. Hatta kamerde daha pahalı [itinayla cep delmeye de başladık he he!].
4- 1.950.000 TL [KDV dahil].
5- Artık bu moralden sonra oynamazdım ve hatta CD'yi filan kırar parçalara ayırırdım. Sonra da bu kızgınlığımı bi dergiye! mektup yazarak paylaşmaya çalışırdım [Öhööö!!].
6- Gündüz geldiysen topluca tabutlarımızda dinleniyorduk! Bizim geceleri çalışan vampirler olduğumuzu unutma seni ölümlü. Yalnız biz kan emmiyoruz, dergi yapıyoruz diğer vampirlerden farklı olarak [bilmiyorum göndermeyi yapabildim mi?]. Pazar günü değil hafta arasında gelirsen bizi bulma ihtimalin 0.1 oranında da olsa artar [sanırım gelmiycen artık].
7- Tabii!! "Rainbow Island". Yalnız Amiga da çalışıyor [tavsiye konusunda ki y !]
8- Walla o gurubu pek sevmiyorum. Doğal olarak ne yapıp yapmadıklarıyla da ilgilenmiyorum. En son bi konser albümü çıkardıklarını biliyorum ama doğruluğundan emin değilim.
9- Bu sorunun beni ilgilendiren kısmını söyliyim: Hayır arka planda çalışmıyor. Ve sanırım çalışmayacakta. Ama belli de olmaz [kıllandırayım sizi biraz!].
10- Dünyayı kurtarmıyor ama kendisini kurtarmaya çalışıyor. Muhammed, tarihinin en karışık ve meşgul dönemini yaşıyor. Biz de istiyoruz yazmasını ama gerçekten vakti yok.
11- Ayağa kalkıp yürümeye başlaması [mesaj kaynıyor şu kısacık cümlede!] Evladım senin bir ismin yok mu? Bu ne biçim mektup? Sen de büyük bir hata yaptın. Hata demişken geçenlerde Hülya Avşar **"OVERDOSE'A ŞİMDİYE KADAR HİÇ YAZMADIM VE BUNDAN ÇOK UTANIYORUM. EĞER TEZ ZAMANDA YAZMASSAM İKİ GÖZÜM KÖR BAKSIN"** diyerek hatasını açıklama cesareti göstermiş. Helal olsun. Seviyorum ben o kadını!

Zebaniye...
Yaw nasıl başlayacağımı bilmiyodum aslında o yüzden öyle bi giriş yapmış

mektup mektup mektup mektup mektup mektup mektup mektup mektup mektup mektup mektup mektup

mektup mektup mektup mektup mektup mektup mektup mektup mektup mektup mektup

bulunduk.Zaten gameshow mektup kısımlarında hep bi giriş sorunu olmuştur
sanırım.Neysem ben varya ben iflah olmam zebani yaf.Neden dersen çok uzun zamandır gameshow okuyucusuyum ama bikez bile mektup yazmadım, yazamadım.Bir kez yazma girişimim oldu oda iş işten geçtikten sonra dergi kapandığındaydı.Eh tabi onuda göndermedim.Ama senin amiga köşeni amigayla alakam olmasada okurdum.Çünkü nasıl anlatsam gameshow kutsal birşeydi benim gibi taşrada yaşamak zorunda kalan biri için. Burçaklada konuştuk,sizi(yazarları)nerdeyse demi-god statüsüne
yükseltmiştim.Hatta #gameshow odasının eskileri hatırlarlar.İlk chat deneyimimdi ve hemen odaya girmiştim.Justinyen ordaydı ve bayağı paniklemiştim filan.Neysem bu güzel ve eski günleri geride bırakalım ve maile bi başlayalım bakalım.Adet olduğu üzere madde madde yazcam.
1- Aslında ilk "helal lam zebani" dediim zaman bilim-kurgu okuyucusu olduğunu anladığım zamandı sanırım.Bende hep bir ben mi bu kadar çok sci-fi okuyorum diye merak içerisindeydim.Herneyse Sıfır Noktasını okuyamadım ya,bu aralar fantazi okuyorum hep (ama bu tabii başka bi sorunun konusu).
2- Buda pek bi soru sayılmaz ama Colour of Magic derim ben ya.Harbiden Terry Ustanın önünde saygıyla eğiliyorum.
3- Fantazi okur musun ya sen.Bilmiyorumda bana göre bilim-kurgu ve fantazi yanyana yürüyorlar.
4- Eh Blind Guardian ve Rhapsody dinliyo musun power-fantasy mi nedir artık.Ben şahsen bayağı bi hoşlanıyorum.

Zebani: Ahhh! Amiga diyerek kalbimin en değerli yerinden vurdun beni. Ben Gameshow'da Amiga köşesi de yazdım di mi? Şuna bak hatırlamakta bile zorlanıyorum. Gameshow'daki ilk köşemdi. Nerden nereye. Bizim öyle God'lık bi durumumuz yok, zaten hiç olmadı, olmayacakta. Bizlerde aslında sizin gibi okuyucuyuz, oyuncuyuz! tek farkımız bunları ifade etmek işte! Bilgisayarla ilgili paylaşımlarımız aynı yani. Yalnız MEG biraz hıyar işte. Engin zaten toposh, Burçak egomanyak, Mert entel, ben de gıcığın tekiyim... ay ne diyorum ben ya!
1- İlk ne zaman dedin bunu? Tarihi bilmem lazım. Önemli. Bilimkurgu okumak "okuma" eylemi içersinde en zevkli olanı. Yalnız değilsin. Burda da bilimkurgu ile yatıp kalkan birisi var. Bazıları bana "önyargılısın hatta takıntılısın" diyor bu konuda. "Başka kitaplarda var onları oku" diyor. "Hangisi mesela bir tane söyler misin?" diyorum. Söylüyor: Hermann Hess - Bozkırkurdu. Bak şimdi. E ben onu okudum. "O zaman klasikler var onları oku". E klasikleri de - üç dört tanesi hariç- okudum! Böyle boş boş konuşanlar da var benim başımda. E şimdi ben onları pataklamakta haklı değil miyim?
2- Katılıyorum. Nefis! Herkes okumalı.
3- Yan yana yürüdüklerinden emin olabilirsin. Bu konuda uzun bir yazı yazmayı düşünüyorum. İyi ki hatırlattın. Hatta dur şimdi yazıyorum. Mektubunu kısa cevaplayacağım kusura bakma he he!
4- Blind Guardian dinliyorum. Rhapsody dinlemedim. Tavsiye eder misin? [gıcıklık yapma!! öhö!!]. Power-Fantasy yeni ismi. Önceden

"sorununuz ne olursa olsun, her yere danıştıktan sonra bir de **Overdose'a** danışmayı ihmal etmeyin. Kimbilir, belki de gerçek çözüm hiç tahmin etmediğiniz yerde keşfedilmeyi bekliyordur

HAZIR MISINIZ?

Konu açılmışken bi Black grubu tavsiye etcek misin?Marduk nasıl?
5- Ya bilmiyorum herkez neden metallicaya karşı tavır yapıyo eski şarkıları inanılmaz güzel işte. Bi One,Sanatorium(yannış yazdım bilerek ehe),Damage Inc,My Friend of Misery.Hepsi inanılmaz içli ve karanlık.
6- Burası klasikler bölümü.Saç kremi ve şampuan 1. Engin abla'nın cinsiyeti
(ne o engin muhabbbeti engin ablam o ehe) 2. Bana şöle baba bi strateji tavsiye etsene buda 3. Bide bu mektubu yayınlamazsan kısmı var biliyosun
dört.
7- Ha unutmadan Ural_The_Avatar ipnasına onunla hiç konuşamadığımı çünkü chat yapmadığını sölesene bi ya.(Niye intikam alma güzel bi duygu
bilmiyorum,yalarım ural ehe)
Eh ayrılık vakti yine.Umarım bu mailimi yayınlarsında ben kendimi sürekli yıpratmaktan kurtulurum.
Cüce baltasıyla oynarak dik bir dağ patikasında tırmanır.Eh geçirdiği yıllar dizleri ve romatizması üzerinde pek iyi şeyler yapmamıştır ama yinede
hiçde pişman değildir onlar yüzünden.Sonuçta yaşadığını yaşamış ve kimsenin bilmediği atalarıyla bulaşacağı yere doğru yola koyulmuştur işte.Demek son böyle birşey...
ilkem YILDIZ

básbayağı Power'dı işte. Zaten çoğu kavramları iç içe geçirmek ve malesef içlerini bir midye kabuğu gibi boşaltıp önümüze sürmek 90'ların en büyük öküzlüğü! Bu on yıl diğerlerinin içinde olabilecek en kötüsü. 2000'lerden ise hiç umut yok. İşte X-Generation [kayıp, ne idüğü belirsiz kuşak] her boka sorgusuz sualsiz atlayıp kabul eder ve onlarıda kısa bir sürede aç kurtlar gibi tüketirse olacağı budur [niye bu kadar uzadı bu cevap?].
5- O tavırların yeni yaptıklarına olduğunu düşünüyorum. Metallica hayranları zaten o parçaları baş tacı ederler. One'dan sonra beni yerlerde süründüren tek parça da "my friends of misery"dir. Olağanüstü güzellikte. Hatta ben şimdi onu dinlemeye gidiyorum mektubunu yarıda kesmek zorundayım!!!!
6- Çabuk yok ol, bu da 5
7- Bunu yaptığıma inanamıyorum: Ural bak bu arkadaşın sana ipna diyor. Ne demek istiyor? Cinsel tercihlerine bir gönderme yapıyor sanırım. Konuşma bu ipnayla, ay ay pardon, İlkem'le [iyice battık!] Kendini fazla yıpratma. Sonra benden intikam alıyorsun[uz]. Bütün gün tehdit mailleri almaktan bende yıprandım. Şöyle yok ki "Zebani seni çok seviyorum. Bu minik ve duyarlı kalbimin büyük bir bölümü senin için atıyor" diyen! Ama benim diyeceğim şudur ki **"EĞER OVERDOSE'A YAZMASSANIZ KALBİNİZ KISA BİR SÜRE SIKIŞSIN**

UYUZ OLURUM

Uyuz olurumlar son hız devam ediyor. Gittikçe de komikleşiyor. Buyrun:

1- Artık hiçbir şekilde derse geç kalma bahanesi yemeyen hocalara
2- Kendilerini bir bok zanneden salak salak kasılan kızlara
3- Gameshow'u kapatanlara
4- Gameshow'u açanlara
5- Gameshow'u geç çıkaranlara
6- Cd verilmesine kızanlara
7- Icq'da authorize etmeyen burnu kalkmış ipnalara
8- Yazarım diye, dergi çıkarıyorum diye kendini bir şey sananlara (Lafım kesinlikle size değil)
9- Paralı web sitelerine
10- Yardım etmeyi çok zor görenlere
11- Taksi şoförlerine
12- Otobüs şoförlerine
13- Servis şoförlerine
14- Bu kadar çok şeye de uyuz olunmaz ki be adam diyenlere...

CAN ALICI AÇIKLAMA

Gönderdiğiniz Maillere herşeyden önce teşekkür ediyorum. Fakat çoğunda sorunlar oluyor. Kısaca onları açıklamak istiyorum. Lütfen ama lütfen mail gönderirken dilbilgisi kurallarına uymayı ve de en önemlisi Türkçe karakterler olmasına dikkat edin. Çünkü bunları düzeltmek o kadar çok zaman alıyor ki dergi bu yüzden geç bile çıkabiliyor [ciddi söylüyorum]. Ayrıca Lütfen mailleri Mail penceresine yazarak değil, Wordpad'de [bu en önemlisi] yazıp "zengin metin biçimi" ile kaydederek [gavurcası "rich text format"] gönderin. Çünkü sadece text olarak gönderdiğiniz mailler'da baş belası olan ve asla düzelmesi mümkün olmayan "Enter" hataları oluşuyor [bu ay farkedeceksiniz]. Dünyanın en sabırlı insanı bile onları düzeltmez. Bu yazdıklarımı ciddiye alacağınızı umuyor ve üzülerek mail penceresindeki ve "zengin metin biçiminde" olmayan mailler'ı dergide basamayacağımı belirtiyorum. Söylediklerim zor şeyler değil. Nefes almaktan daha kolay hatta! Teşekkür ederim.

Özür: FRP&MAGIC Gameshow bunyesine katılmıyor

Geçen ay duyurmuş olduğum FRP&MAGIC'in Gameshow'a katılması haberi malesef bir süreliğine iptal edildi. Başbakan MEG böyle bir şeyin şu anda olmayacağını açıkladı. E bana da sizlere böyle yanlış bir haber verdiğim için özür dilemek kaldı. Eğer konuyla ilgili detayları öğrenmek istiyorsanız meg@gsmnet.com'a mail atabilirsiniz. Tekrar özür dilerim.

Kİ DOKTORUN VERDİĞİ İLAÇLARA ÇOK PARA ÖDEYESİNİZ İNŞALLAH". Evet cidden söyledim bunu. pişman değilim.

Selam Gameshow,
Uzun zamandır ara verdiğim mektup yazma işine sayenizde tekrar başladım.Bu size ikinci mektubum.İlki derginin 41.sayısına denk geldiği için karambole gitmişti.Her neyse tehditleri yazımın sonunda yapçağım için sorulara geçelim:
1-)Yaw eskiden sorular "abi ben ... oyununun ..cı aşamasında takıldım, Nasıl geççem?"Böyle sorular neden gelmiyor artık?
2-)Okuyucularla çok iyi diyalog kuruyon.Nasıl iş bu yaw!(Bizde dergi çıkarıyozda)
3-)CD de her ay okuyucuların yaptığı 5-10 mb lık bir şey yayınlasanız nasıl olur? Herkes hazırladığı şeyi belirli bir günde chat ten size yolllar:)
4-)Bizim dergiye abone olsana.(tirajımız 35 tane)
5-)Engin'in abla olmadığını ben çoook zaman önce biliyordum.Hatta o zamanlar abi bile değildi.O, bana abi derdi.Çiş desem etrafa işerdi...
6-)ÖSS denen şu bela için bir kaç tavsiye versene yaww...(yaw tavsiye dedik şimdi tavsiye köşesine bak diyecen,en iyisi sen öğüt ver.)
7-)Sana, bilgisayardan çok müzikle ilgili soru geliyor.Ne iş?(Zaten sen müzikle ilgileniyon,Blue Jean dergisi EARTH 2140 cd.si veriyor.Ne olcak bu işler bilmiyom...)
8-)İbrahim Tatlıses in son kasedini nasıl buluyon?Çok iyi sözler falan var. Hele bir yerde sazla solo girmiş,bittim resmen.
9-)Bu ay en çok ne oynadın?(Biz çayda çıra,Ankara misket ve İzmir zeybek oynadık.)
Hadi bak bu son şansın yayınladın yayınladın yoksa ne mektup ne hikaye. Ayrıyeten Kameri basar Baba'nın 14 lüsüyle hepinize sıkarım.Dergiye iyi başladınız inşallah hep böyle devam edersiniz.Yalarız...Kalın sağlıcakla...
Erkan EROĞLU & Sertaç ŞİMŞEK

Bilsisayarının bu teknolojik hızla yarışması mümkün değil biliyorsun! bir süre sonra o da teknolojini ruhsuz mezarlığına oynadım ama inanki dosyalarını da silmişim

Zebani: Haydaaa! bu da orijinal çıktı. Tehdit edeceğini en baştan söylüyor. E ben şimdi seni uyardığın için takdir mi etsem yoksa gelip kafanı mı kırsam bilmiyorum [tehdit mi? yooo!]. O halde ben de trafiğe aniden fırlamış küçük ve şapşal bir köpek gibi cevaplara geçeyim [saçma olduklarını söylemiştim en başta!]:
1- Ben de bilmiyorum. Overdose kendi kendine bir "içerik evrimi" geçirdi. Bunun farkındayım ama müdahale etmekte istemiyorum. Ama sanırım oyunlarla ilgili sorular direk sahibine gidiyor artık. Böylesi de bana mantıklı geliyor. Böylece bize de muhabbet etmek için daha fazla kelime, cümle, satır vs. vs kalıyor. Sen hangi oyunda takılmıştın? He he bilmiyorum git oynayana sor!
2- Bunu da bilmiyorum. Aslında biliyorum ama tam emin değilim. Sanırım içten olmak en büyük faktör. Ama beni sevmeyenlerde var. Burada "sevgili okuyucuları" görüyorsun. Sizin ki hangi dergi? Ne dergisi çıkarıyorsunuz? Niye söylemiyorsunuz evladım? Adresi versenize mektup yazmak istiyorum. Hep cevapladım şimdiye kadar. Yeter artık, birazda sormak istiyorum. Hatta bi tanesini şimdiden soruyorum: "bana şöyle zevkle oynacağım kaliteli bir adventure TAVSİYE eder misiniz? Ehue! Benim bilgisayarımın config'i cart ve curt. Ben de çalışır mı?"
3- Aslında güzel fikir. Olağanüstü genel kurul toplantısında [ya da Delta Force oynarken] bunu gıcık ve hıyar kurul üyelerine teklif edeceğim. Ama teknik olarak biraz zor gibi geliyor bana. Yine de güzel.
4- Ya gıcık etmeyin adamı. Hangi dergi bu? İsmini cismini bilmediğim bir dergiye nasıl abone olabilirim? Hayret yaa! Mektup filan yazmayacağım size! Sadece sorduğum tavsiyeyi söyleyin he he!
5- Şimdi de sıçıyor [yani çok afedersiniz, kem küm!].
6- Ben boşuna mı uğraşıyorum oyun sayfalarındaki mini testler için. O testlerin hepsi sizi hayatınızın sınavına hazırlamak için. Bundan iyi hizmet nerde var?
7- Bence sorular dengeli [olmassa ben dengeliyorum, öhööm!!]
8- Aaa! Öyle mi? Daha almadım. Şu sıralar salya sümük Muazzez Ersoy'un Nostalji'lerini dinleyip eski gameshow'ları okuyorum, yok bu olmadı dur siliyim... aaa silinmiyor. Tanrım silemiyorum, sürekli yazıyorummmmmmm...
9- Ben de uzun eşşek [MEG yastık tabii] ve "Önümüze gelene bi tekme" oynadım. Yazıyı ayakta yazıyorum desem bişey ifade eder mi? Tehdit dediğin bu muydu? Ben de en başta heyecanlanmıştım. Ama şu gerçeği unutuyorsun: **"EĞER OVERDOSE'A YAZMAMAK GİBİ BİR GAFLETTE BULUNURSANIZ GERÇEĞİN KÖR EDİCİ VİZYONLARINDAN KURTULAMASSINIZ. UNUTMAYINIZ Kİ GERÇEKLERİ BİLMENİN FATURASI KORKUDUR".** Niye böyle söyledim bilmiyorum.

Selam Zebani,
Bütün gameshow tarihi boyunca üç disket ve bir yazılı mektuptan sonra bir de mail yolluyorum. Hiç birisinde beni kaale almadın; belki bu sefer alırsın. Neyse, boshwer. Naber, iyisindir herhalde?Walla beni hiç sorma, havamda değilim. Benim peder bilgisayarı yasakladı, yanına bile yaklaştırmıyor. Ben de bööle internet cafelerde sürünüyorum [tabii buna sürünmek denirse(hşşşt, nerde kaldı benim kahvem)]. Çömez bir internet kullanıcısı olarak elimden ancak bööle iğrenç bir mail yazmax geliyor, idare ediver artık. Halka Dünya'yı okudum [iğrenç konu jumplarım(ve iğrenç espri yaparım)] ve fazla beğenmedim. Neden mi? Çünkü çok derin bilimsel konulara girmiş. Bence bilimkurgu dediğin Stanislaw Lem babanın kitapları gibi olur. Sence? Neyse mavrayı da tadında bırakmak lazım. İşte sorular:
1) Metallica'nın S&M'si hakkında ne düşünüyorsun? Ben hiç beğenmedim.
2) Sen bir aralar FRP oynardın. Hatta thieftin [hırkız seni(iğrenç espri no:2)] Hala oynuyor musun? Oynuyorsan ne oynuyorsun?
3) AOK'de favori ırkın ve formationın ne?Benimki Britonlar ve flank formation.
4) En sevdiğin CRPG ne? Baldur's Gate bir süre sonra stratejiye dönüyor, Diablo ise RPG bile değil [bu arada Diablo II hala

mail ve HikaYe KAmpanyaSı sürüyor Lütfen gereken ilgiYi GösteRELİm. ÖzeLlikLe Hikaye de...

çıkmadı, en iyisi Blizzard'ı basmak]. En iyisi Fallout [var mı bundan ötesi bea hodjam]...!?
Sorular bitti...Ben de gidiyim, yoksa 3 saatlik cafe parası fazla gelcek. Yayın hayatınızda başarılar dileyerekten kendimi huzurunuzdan defediyorum [leaving the hell,ehehe(şaka yaa)]. Byeeees...
Erhan TURGUT

Zebani: Rica ederim kaale almamak biraz ağır bi kelime oldu [hiç umursamadım dermişim!]. Bütün mektupları okuyorum. Ama gel gör ki hepsini cevaplamak mümkün olmuyor. Ama bazen de olabiliyor [gördüğün gibi]. Bu mektup konusunda hiçbir art niyetimin olmadığını bir kere daha belirtirim önemle. Bu babalar zaten anlaşılmaz insanlar. Halbu ki "oğlum bak bilgisayarı kaldırarak seni gereksiz yere üzmek istemiyorum. Ama bu sene sınavların var biliyorsun. Eğer bilgisayara daha az zaman harcarsan geleceğini daha fazla teminat altına almış olursun. Seçimlerine müdahale etmek hoşuma mı gidiyor sanıyorsun? Bakma öyle salak salak bana. Kaldır şunu. Bak hala Quake oynuyor itoğlu it" deseler herşey yoluna girecek. Halka dünyayı beğenmedin demek. Ne diyim otur bi daha oku. Çok şey kaçırdığına emin olabilirsin. O derin bilimsel konular zaten romanı güzelleştiren. Ayrıca kurguyu da hiç bozmuyor. Cevaplar mı dedin? Haklısın.
1- Ben daha dinlemedim ama eski parçaları zaten tam bir senfoniydi. Şimdi gerçek bir senfoni topluluğunda kimbilir ne kadar güzel olmuştur. Tez zamanda dinlemem lazım.

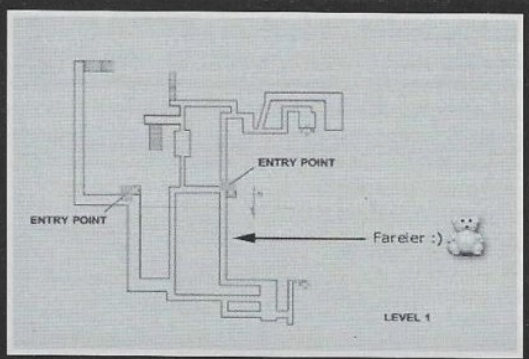
gömülmek zorunda kalacak. Altı ay dayanır diyorum hatırlamıyorum. Oyunu da bulamadım. Save HD'yi de formatladım. Üstüne de çekirge istilasına uğradım

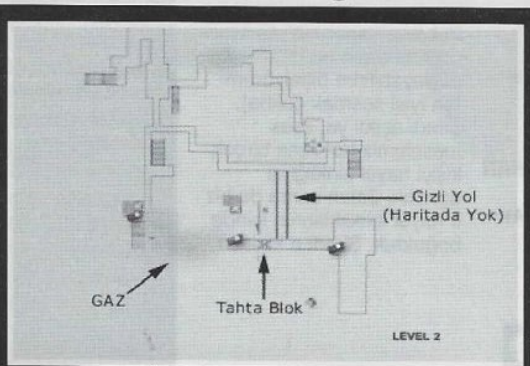
2- Malesef o zamandan beri oynamıyorum. Grup felaket dağıldı [grubu tekrar topluyoruzla ilgili iğrenç espri yapayım mı? Tamam yapmıyorum o halde, siz ne anlarsınız!!]. Ne kadar güzel eğleniyorduk. Biz nerde hata yaptık MEG? Ne oldu bize? Ben çalmadım cüzdanını diyorum sana!!
3- Ben Bizans'larla oynuyorum. Formation'ı her zaman kullanmıyorum. Sadece rahipleri korumam gerektiği zaman "Box Formation" kullanıyorum. Burçağa sorun benim rahiplerden neler çektiğini. Çok filini çevirmişliğim vardır. Ama yinede Burçağı teke tek'de yenemiyorum. Güzel oynuyor çocuk.
4- Bence de Fallout. İlk oyunda Hüseyinle ben bayağı uğraşmıştık. Hesapta şöyle bir yükleyip bakacaktık. O ay dergi geç çıktı. Zaten dergi geç çıkıyorsa kesinlikle hayvanlar gibi oyun oynadığımız içindir. Oynamayın abi dediğinizi duymayayım sakın. Hem de oyun dergisi çıkaranlara...
Üç saatte yaza yaza 4 soru mu yazdın? Çok ayıp. Seni yaratıcı olmamaktan dolayı kırıyorum, ay pardon kınıyorum. Geçenlerde bi İnternet Cafe'nin panosunda **"OVERDOSE'A MEKTUP YAZMAYANLARIN KADERİNE KARANLIKLAR HAKİM OLACAKTIR"** yazıyordu. nasıl şaşırdığımı anlatamam. Ben bile gidip overdose'a mektup yazdım. Yalnız çok uzundu yayınlamadım. Sürekli tavsiye sormuş he he!

Selam ey cehennem bekçisi,
Naber, neler yapıorsun bakalım. Farkındaysan bu sana 2. mektubum. Şimdi sen sorabilirsin daha önce neden 1000000 tane yazmadım diye. Ay yok ya bu olmadı :) daha önce kullandım bunu, neyse en iyisi kısa kesmek,
1-)Bu evrene Fallout gibi bir oyunun daha düşmesi için kaç asır beklememiz lazım. Baldur's Gate bence shit'in alasıydı. Yok kardeşim sevmiorum ben öyle elf, dwarf cart curt. Her ne kadar mitolojilerden derlenmiş olsada bana gerçeklik hissini veremiyor. Post punk benim için daha atmosfer baba yaw... Fallout öncesi için hafızamı yokluyorumda çok baba bi oyun Bloodnet vardı teee o zamanlar. O zamandan bu zamana firmalar hala akıllanmamış. Keşke her gün yeni bi cyber punk oyunu çıksada oynasak.
2-)Küçükken dinlediğimiz masallar gibidir Adventure oyunları, bir şiir gibidir rpg oyunları, bunlarında yanındaysa öküzün tirene bakışıdır Fifa oynamak bence... Sen ne düşünüyosun. Hayır yani, futbolu sevmediğimden değil, ama zamanında bi Sensible ımız vardı, adamlar oyun yapmış diyoduk. Fifada hiç bişey yokki be arkadaşım. Bak şimdi mesela Fifada maça başladık yaptığın bu W-W-W-CTRL-W-W-W-CTRL-S-D hüoooop birden top 90'da.
3-)Matrix'e laf atmama kızmıştın. Ama filim gerçekten geyik :) Bak mesela yokla hafızanı, şöyle eskiden hiç düşünmedin mi? Yani, bu dokunduğum aslında bu değil, bunu sadece hissediyorum sadece beyinden ibaret farklı bir varlık olabilirim diye. Yani ne bileyim, bide felsefesi sanki çok ahım şahım bir şeymiş gibi övmen çok koydu bana. Ölü Ozanlar Derneği, Ghandi gibi filimlerin tırnağında bulundurduğu felsefe bile yokki şu laneth aksiyon şovunda, ama ne demişler, zevkler ve renkler tartışılmaz tabe...
4-)Megadeth'i savunmuştun ya Aralık ayında, bi an düşündüm de haklılık payın var ama şimdi Megadeth arabesk yapsada oturup dinleyecekmiyiz? onları bu günlere getiren, ceplerine paraları sokan insanlara ihanet olmuyor mu???
5-)Orijinal oyuna destek diyosunuz iyide, saçma sapan clone action oyunlarına 20-25 milyonu vermeyi kim isterki. Yani Fallout box ı türkiyeye geldide almadık mı?
6-)Şöyle Amiga-C64 gibi gerçek bilgisayarlara yönelik bir nostalji sayfası açsan çok iyi olur kanısındayım. Mesela Sanal oğlan ı iptal et, onu aç :)))) tamam tamam kızma, .. ah vurmasana, düşünceye saldıramayan düşünüre saldırır.. ahhh...
7-)İsmi lazım değil, bir dergide çeviri yapılıp yazılan yazılar var. Bide utanmadan o dergidekiler kendilerine yazar sanıp, köşe açmışlar. Madem piyasa böyle bende açayım bir dergi alla alla... Adamlara kıl kaptım. En son aralık sayısında koca 150 sayfalık dergide 14 sayfa çıkmış oyun açıklaması vardı yaf... Bu adamlar bizi salak mı sanıyor?
8-)Off yaa gene geldik bak mektup sonuna, halbuki soracağım, gevezelik edeceğim çok konu vardı. Bak sana bir geyikden bahsedeyim, sende tut buna kafayı tak, saldır bana :) "Önemli olan kimin kaç kişi olduğu değil, kimin haklı olduğudur" Jimi Hendrix
Byeeeee.... Kal sağlıcakla....
Salih "SaKuBAN" Kurt

Zebani: Şu anda yaşamın yalnız tarafında

SWAT 3 ile ilgili çok mühim haritalar. Tuğhan Arslan iyi iş yapmış





Sarfettiğin cümle çok eski ve yanlışlığı idealist felsefecilerin

oturup
dergi yapıyorum. Müzik dinlemek, kitap okumak, film seyretmek, yemek, içmek ve hatta...neyse. 1 Milyon mektup!! Way way ben söylerken zorlanıyorum. Var mıdır acaba dünyada böyle bir köşe. Şimdiye kadar 1 milyon mektup almış olsun? [overdose 500 bine ulaştı desem bana inanır mısınız? Zaten yalan!]. Şimdi istekle cevaplara geçmek istiyorum. Kafka'nın sevgilisinin mektuplarına yazdığı cevaplar gibi [öffff!]:
1- Bloodnet'i hatırladım. Ne zor oyunda öyle o! Hele Cyberspace'e geçince! Ama zamanının çok çok ötesinde nefis bir oyundu bence. Fantastik öğelere ilgin yoksa Baldur's Gate'i sevmessin. Zaten dikkat et ister fantastik olsun, ister post-punk olsun, bunlar yan yana ilerleyen 2 tür. İkiside birbirini içerik ve alt yapı olarak besliyor. Birinin büyüsü, diğerinin ışın kılıcına eşit. FRP'de ki büyücülük Post-Punk'da teknolojik büyüye dönüşüyor. Uzun konu. Sonra konuşuruz yani [ne zaman diye sorma sakın].
2- E ben ne diyim bu yoruma? Seni FIFA'cı arkadaşlara havale ediyorum. He he, işin zor.
3- Kızmadım. Benim verdiğim cevaplar böyle mi algılanıyor? Matrix'in övdüğüm noktası sadece aksiyona yüklenmemiş olması. Genelde aksiyon filmeri kuru birer kahramanlık şovundan başka bişey değildir. Matrix'de ki farklılık bu! Adamlar alt-metin olarak işin felsefi tarafını da ihmal etmemişler. Ayrıca gerçeklikle ilgili herşeyi çözmüşsün gibi konuşuyorsun. ***"Yani, bu dokunduğum aslında bu değil, bunu sadece hissediyorum sadece beyinden ibaret farklı bir varlık olabilirim"*** diye sarfettiğin cümle çok eski ve yanlışlığı ispatlanmış idealist felsefecilerin masalıdır [baş soytarısı da Berkeley denen rahiptir]. Esas geyik bu! Ayrıca matrix'in senaryosunun Stanislaw Lem gibi değerli bir felsefi bilim kurgu yazarının eserlerinden [okuyunuz: Gelecekbilim Kongresi/İletişim yayınları] ve Willam Gibson'ın gerçekliği ters çevirerek sorguladığı Neuromancer üçlemesinden esinlenerek yazıldığınıda belirteyim.
4- Aaa sen psikopat çıktın yaw! Evladım Megadeth arabesk [arabesk burda olması gerekenden çok farklı birşey sunacak olursa Megadeth'in yaptığı müziğin bir metaforudur! Yanlış anlaşılmasın] yaptı da mı sen kızıyorsun heriflere? Bu ne toptan önyargı böyle! Hele dur bir arabesk yapsınlarda bu soruyu sorarız onlara [Mustaine'i tanırım!]. Sen şu anda Megadeth tarafından ihanete uğradığını düşünüyor musun?
5- Bu konuda Engin uzun bir yazı yazacak [ne zaman diye sorma 2 hatta 3]
6- Dur dur! niye kendi kendine vuruyorsun? Bir başkası vursun! Mesela ben vurayım. Hakettin sen dayağı. Böyle düşünüre ne dayak atılır ama! Şimdilik o dediğin köşeler açmamız imkansız. Sayfa sayısı artınca düşünürüz.
7- O dediğin derginin orijinal bir şablonu var. Gavurlar tarafından hazırlanıyor ve buraya gönderiliyor. O adamlar da şablona uyuyorlar. Yapılanlar keyfi değil anlayacağın. Sende gerçek bir saplantı hastalığı var. Bazı şeylerin olması gerekenden farklı yüzleri vardır ve sen sadece görünen yüzüne [yüzeye] bakıp basıyorsun yargıyı. Bi de felsefe okuyan adamsın! Böyle davranmak yakışıyor mu bir felsefeciye? Ne kadar sığ bir davranış. Azcık derin ol [ay bu ne be?]
8- Walla benim saldırmama gerek yok. Sen kendi kendine bu işi iyi beceriyorsun? Son sözünde gözlerimi yaşarttı açıkçası. Ne mesaj ama!
Bak ben bir mesaj vereyim sen boşver Jimi abiyi: **"SOKRATES ZAMANIN ONA BUNA TAPAN YUNANLI BAĞNAZLARINA BALDIRAN ZEHİRİNİ İÇMEDEN ÖNCE ŞÖYLE HAYKIRMIŞ: OVERDOSE CANINIZI ALACAK BİR GÜN, EĞER HALA MEKTUP YAZMASSANIZ".**
Yaa! bunu biliyor muydun?

Selam hocam
Nasılsın? Wallahi ben iyiyim. Ben sizi 6. sayınızdan beri alıodum ama ne olduysa o gecen eylül oldu. bizim efsanemiz başımızın üstünde tuttuğumuz GameShow GameOver olmuş ogünkü hayal kırıklığım hayatımda tektir. Hersey çok ii gidiordu . Hiç ummadığım bişey yaptınız. Ama bu dergiyi açıcağınızdan o kadar emindimki ! Ve beklenen an geldi ve efsane kaldığı yerden dewam edior!
1- Ben bir Adventure hayranıyım we geçen seneden beri (Grim Fandango) adam gibi adventure release'lenmedi ! Son Gabriel Knight3 çıktı idare ediyor ama 1 hafta en fazla!(Adventure sevenlere tavsiye edilir(GK3)) Mutlaka oyna!
2- Aralık ayı B-Bölgesinde (Burçağın yazısı) herkesin katılmayacağı kanılara yer werilmiş . Mesela Half-Life gibi Dewrim yaratan bi oyun için kötü lafı çıkmış . Buna hiçmi hiç katılmıorum Multiplayer çok zevksiz ama birçok konuda gördüğüm en sürükleyici we etkileyici oyun bunu sadece ben solemiyorum ! Half-Life dediğimde heryerde akan sular kesilior.
3- Aşık olmak istiorum nasıl olurum! ;(Nası soru ama?)
4- Sence Evrensel olmak mı yoksa sadece bi konuylamı ilgilenmek gerekir! Mesela Ben Manowar , Pantera Iron Maiden, Blind Guardian vs. dinliyorum öte yandan Müzeyyen Senar we Nat King Cole dinleyebiliorum hemde zevk alıorum. Nasıl sence yoksa bi psikoloğamı görünmem gerek! :)
(Hocam Yayınlarsan mutlu edersin garibanı ama yayınlamıycaksan Cewabını bekliorum. Yayınlayacaksan yayınladım diye bi msg atarsan sewindirik olurum !)
Bu bir dergiye gönderdiğim ilk mail Sürç-ü Lisan ettiysem affola! Neyse Çok Uzun oldu Görüşürüz !
Şimdiden Çok Saol !
(Yardımların için.....)
Oytun ÇAKIR

Zebani: Kapanma meselesi üzerine daha ne söyleyebilirim bilmiyorum [en iyisi susmak galiba]. Şimdi açıldı ya, esas meselemiz bu! Ama birçok kişiyi hayal kırıklığına uğrattık. Zaten sonra da biz o hayal kırıklıklarının içinde boğulduk. Şimdi o kırıkları

rapor no:4
Deli doktoru

Bu ay çok içten bir mail aldım Oğuz arkadaşımızdan. İşte Gameshow'cu!!

Gameshow gerçekten de dergiden çok öte bir varlık. Şahsiyeti var evet belli bir karakteri var. Bu karakterin parçalarısınız siz de. . Hepiniz belli şekilde birşeyler katıyorsunuz kendinizden. İyi yönleri de var kötüleri de. Kapandığınızda ağlamıştım ben. Bir çok kişi de benimle aynı şeyi yapmıştır herhalde. Çünkü diyorum ya gameshow bilmemkaç sayfa kağıdın biraraya geldiği cansız bir varlık değil. Anlayabilen için başından sonuna kadar çözülmeyi bekleyen bir insan. Tepkileri var gameshowun. Hani o herşeyin tersini iddia eden, turuncu pantolon kırmızı bot giyip aykırı olmak için ciks motifleri çizen insanlar var. Onlar gameshow okumaya başladı bir şekilde,bok oldu herşey. Çünkü onlar her bokun kendilerine göre düzenlenmesi gerektiğini düşünüyorlardı ve gereken cevabı gameshow verdi. Allah topunuzun belasını versin der gibi kapandı. Ağladım belki ama sevindim bi yandan da. Ben kendimce anladım çünkü gshowdan kattım kendime bazı şeyleri. Resmen gameshowla büyüdüm. İlk sayılar gelmiyodu tabi buraya. Bu arada bandırma burası. Ulusal diye bi yer vardı tipik bilgisayar acizi bilgisayarcı tabirine uygun. O nasıl ettiyse bursadan alıp getirmişti koymuştu masaya. Ne ki bu diye alayım dedim ve bugünlere geldim. Doğuşuna şahit olamadım derginin belki ama büyümesine,aşklarına,hayalkırıklıklarına ortak oldum. Keşke underground kalsaydı biraz, belki. . Keşke gerçekten okur olanlar alsaydı ama kapitalizm var ya hani oyunu bile var tabi. Yukarda bahsettiklerim kaldıramadılar derginin kapasitesini. Onlar çünkü gameshowu oyun dergisi olarak görüyorlardı. Ben ve benim gibi düşünenler ise her ay dergiyi baştan sona okuyorduk. Adventure hiç oynamam mesela ama adventure yazılarını 4-5 kere okurdum. Oyun açıklaması değildi çünkü onlar benim için. Mavraydı hepsi muhabbetti. Mavra board vardı mesela. İlk online olduğu günlerde inanılmaz bir yerdi. Okuldan kaçıp bütün gün boarda mesaj yazmıştım bi gün. Eskiden herkes birbirinin herşeyini bilirdi #gameshow da. Belli bi elit kesim vardı belki de. Ama ukalalık,snob davranışlar falan yoktu hiç. Ne zaman internet yaygınlaştı ircin de mavra board unda çivisi çıktı. İnsanlar kendilerini gameshowun koruyucusu ilan ettiler. Tamam çok seviyolardı belki ama bilmiyorum bence yanlıştı yaptıkları. Opluk sanki sadece akıllı,üstün insanlara veriliyor zannettiler. Neyse sen de biliyosun heralde neden bahsettiğimi. Atalarımızın çok güzel bi değerlendirmesi var zaten nerde çokluk orda bokluk diye.
Eskiden mesela bir oyun alınır,oynanır,bitirilirdi. 5 kişi disket birleştirip oyun çektirmeye giderdik. . Off off. şimdikilere bakıyorum. Yazık. . 2-3 oyun alıyor cd de ne olduğunu bile bilmeden. Bir kenara fırlatıyor sonra. . Hayat hakkaten acımasız bazı konularda. Siz var ya bilmiyorum size ne diyeceğimi. Timura mektup yazmıştım mesela Usa'e, Mac'e Almanyaya. Hiçbiri ulaşmadı heralde. Cevap gelmedi çünkü. . Çünkü size yazılanlara cevap verceğinizden eminim ben. Sizi göremesem de aramızda (sizin ve gerçek okurların) garip bi telepatik iletişim mi desem,kalbin kalbe karşı olması mı desem! var bişey. Sizi görme hayalleri kurardım hep. Ben de bir gün gameshow'a yazar olacağım derdim içimden. Hatta yazı yazardım gelişsin diye. Çok şey kattınız bana. Hayatımda gerçekten önemli bi yeriniz var. Böyle maille falan anlatılacak birşey değil bu. . Karşılıklı (rakı bira diet cola farketmez) bi konuşabilsek ne güzel olur aslında. .
Gameshow tutkum aptalca görülür mesela çoğu insan tarafından. Eski sayıları almıştım kargoyla. Kargo kağıdı verirler ya hani o hala duruyo cüzdanımda. Çünkü gönderen M. Emin Gür yazıyo üstünde. Bilmiyorum sizler tarafından bu şekilde de olsa bilinmek bile garip bi mutluluk veriyo bana.
Ne diyim aslında çok şeyler var demek istediğim de isteyip de diyememek var ya onu yaşadım bi an. . Hayat gerçekten de ileride yapacaklarımızı planlarken başımızdan geçenler galiba. . neyse. .
Kendinize iyi bakın.
Sizi gerçekten çok seviyorum.
byeZ. . Oğuz 'agony' Pastırmacı

ispatlanmış masalıdır [baş soytarısı da Berkeley denen rahiptir]

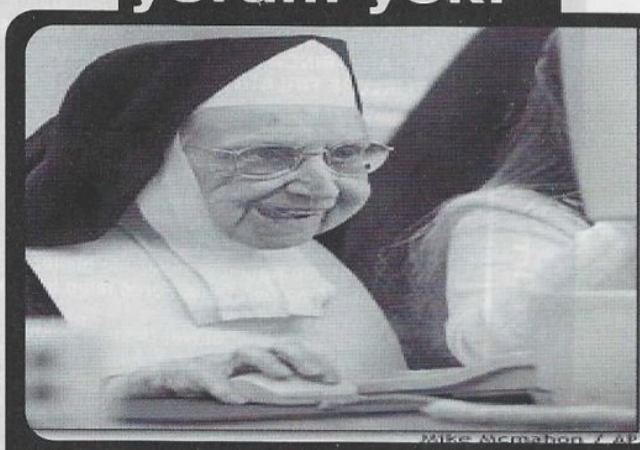
tamir etmeye çalışıyoruz. Tıpkı kırılan bir camı cam ustasının ustaca tamir etmesi gibi [en kötüsü de bu oldu!]:
1- Bu ay açıkladık bile. Ben de biraz takıldım. 3D teknik çok hoşuma gitti. Gabriel'e mükemmel bir makyaj olmuş bu. Faust var onu oynadın mı? Hemen al oyn... aaa ne yapıyorum ben yaaa!!
2- Burçağın tarafında half life dendiği zaman sular kesilmiyor ama. Zaten o da Half Life'ın multiplayer olması gerektiğini savunuyor. Beğenmediğinden değil. Single player'ın çok kaliteli olduğunu o da söylüyor. Di mi lan Burçak? Senin boklarını temizliyoruz burda! Gel bi tokatlıyayım seni. Ne zamandan beri yapmıyorum.
3- Zaten şu sıralar dergide herkes birine orada burada hatta şurada aşık oluyor. Ne oluyor? Walla aşığın dilinden aşık anlar. Bu soruyu Mert, Burak ya da yeni aptal aşığımız Engin'e sorarsan sana yardımcı olurlar. Bağdat'ı sorma sakın diycem kötü espri olacak. MEG'de bana aşık belirtmeden edemiyciim!
4- Soru son derece yanlış. Farklı farklı birçok şeyle ilgilenmenin evrensel olmakla malesef hiçbir alakası yok. Buna verdiğin örnekteki farklı grupları dinleyip zevk aldığını söylemende dahil. Bu daha çok Sosyal/Psikolojik bir mesele. Bir Elektrik tedavisine ihtiyacın var [nereye bağladım yaaa!! he he].
İşte yayınladım! Umarım mutlu olmuşsundur. Eğer hala mutlu olmadıysan sana güzel bir haber vereyim: **"OVERDOSE'A MEKTUP YAZMASSANIZ EYLEMLERİMİZ DEVAM EDECEK, GEREKİRSE YERALTINA İNERİZ".** Bunu ben söylemedim. Ciddiyim!!!

Astroidler seni kutsasın Zebani! OHA!? Dergiyi ilk gördüğümde, Raflarda sıkı dergi var mı diye surf ediyorken verdim bu tepkiyi.İlk önce kavrayamadım, yemeğimi fazla kaçırdım diye düşünmeye başlamıştım ki, hemen titreyip kendime döndüm(öyğğk)ve dergiye atlayıverdim. Abi nappmışsınız ya, dergi FANTASTİK olmuş.Hele o sayfa tasarımı! Evrendeki diğer dergilere göre İNANILMAZ.Helal olsun harbi super olmuş. Ama eski ufak GameShow'u da özlemedim diil.Elazığ'daki okul çıkışlarında derbeder bir şekilde ufacık bir dergiyi,GameShow aradağım günleri hatırladım da ,neyse bu da mazideki yerini aldı demek.
1) Türkiye Quake Takımı diye bir olayı varmış, bir ara bir fuarda görmüştüm (heralde Compex'di,pek emin değilim [T-shirtler superdi hatırlıyordum da]).Nasıl girilir bu takıma, yurdışına falan giderler mi (şu an acayip gazlı durumdayım,milli takıma girmek gibi idealler oluştu bende)
2) Bir iki sayfalık bir quake köşesi açsanız harik olur çünkü hiçbir dergide böyle bir şey yapılmamış,bence bu bir eksiklik ve gameshow'un super yazarları bu açığı umarım kapatırlar
3) Sanane.com'a regıster olamadım gitti,freemail kabul etmiyormu ne annamadım gitti bir yardım eli
4) Poster verin, amatör karizmayı sarsmaz
5) Quake 2 yi nette oynamaya çalıştım, Net Send Packet Error diye bişi çıkıyor, nedir bunun sebebi? (net te hiç oynamadım,hep network oynadığım için bilmiyorum bu olayı)
6) Bu GameShow denilen icat beyin cortex'imi acaip meşgul ediyor, 4 etüd harcadım okumak için. GameShow'u Hızlı Okuma Tekniği diye bişi biliyormusun?
7) İstanbul'daki Quake turnuvaları hakkında nerden bilgi alabilirim?
8) Oyun T-shirtleri satan bir yer var mı İstanbul'da, hiç sanmıyorum ama belki...
Yazcak çok şey var,çalışcak çok ders var,yarın biyolojiden sınav var (gameshow sağolsun hiç çalışmadım),varoğluvar işte ama zaman yok onun için bitiriyorum.İyi fraglar.
AHMET

Zebani: Sayfa tasarımlarına Fantastik diyen ilk kişi sensin. Yani ben bile şaşırdım bu tanıma. Hatta oturup baktım gerçekten fantastik mi diye! Ama anlayamadım abi bişey [çok karışık olmuş he he!!]. Eski Gameshow'un tadı başkaydı, şimdikinin başka. İnsanlar eski şeylerin özlemleriyle yaşar. Sanırım eski Gameshow'u anılarımızda bırakıp yenisinin tadına varmalıyız. Çünkü Gameshow yaşayanlar tarafından yapılıyor ve o yaşayanlar dergiye kendilerinden bişeyler katıyorlar. Bütün değişimlerini yansıtıyorlar. Yaşam değişim demektir. Öyle veya böyle hiçbirşey eskisi gibi kalmıyor. Ağlayabilir miyim?
1- Zaten etraf Clan'lardan geçilmiyor. Quake Clanı, Unreal Clanı, Diablo Clanı, Edebiyat ve sanat Clanı, Kuantum mekaniği Clanı, Ortaçağ Clan'ları, ehe, öhö!.. neyse! Clan'larla ilgili bilgi almak istiyorsan bcaner@kamernet.com clan'ına ay pardon adresine bir mail at. Benim gönderdiğimi söyle. Artistlik yaparsa Clanını başına yıkacağımı söyle. Kan davamız var onlarla!
2- Ben de umuyorum [yani hepsi planlarımız arasında tozlu raflarda bekliyor]. Ama bu da ilk değerlendirmeye alınacak planlar arasında. Bu ayki mektuplarda ki güzel fikirler dikkatimi çekti. Tebrik ediyorum.
3- Yardım elimi gönderiyorum. Şöyle ki: bu konuyla ilgili sorularını wanted4@hotmail.com adresime mail atarak edinebilirsin. Bu dev hizmet için teşekküre gerek yok, gülümse yeter.
4- Poster vermenin basit bişey olduğunu mu sanıyorsun[uz]. Cidden ağır bir yük [ekonomik olarak]. Bu ekonomik yükü kaldırdığımız an Poster vereceğiz. Hemde en büyüğünü [ay saçmaladım!].
5- Wanted4@hotmail.com
6- Tabii! ilk 80 sayfayı geç hemen. Zaten ne o öyle karma karışık sayfalar, yazılar, abidik gubidik! Overdose geldiğinde dur. Tamam işte başardın!
7- Bir, üç ve beşinci cevaplardan bilgi alabilirsin!!
8- Hayır yok! Ama dur bakiyim! bu da güzel fikir. VAR VAR! Kamerde var artık! He he!
Senin çok işin varmış hala Gameshow okuyorsun, ay dur yaa bu olmadı. Bak biyoloji kitaplarının protein sentezi bölümünde aynen şöyle yazar: **"OVERDOSE'A MEKTUP YAZMANIN PROTEİN SENTEZİ HALKASININ İŞLEYİŞİNDE SONSUZ FAYDALARI OLDUĞU KANITLANMIŞTIR".** İnanmıyor musun? Aç bak. Hem ders çalışmış olursun [dev hizmetlerin ardı arkası kesilmiyor].

Selam Zebani,

yorum yok!



Naaber,nasılsın? Özlemişiz sizi beah!(frp&magic okuyorduk o başka..) Overdose'un yeni dergi formatı eski ek halinden daha güzel olmuş.
Dizayn da bir harika.
Lafı uzatmadan sorularıma geçeyim:
1. Bugünlerde hangi oyunları oynuyorsun,hangilerini tavsiye edersin?(ehehe)
2. Bu soru değil ama Tavsiye köşesi bence fazlasıyla büyük onun yerine daha fazla mektup yayınlamak daha iyi olur.
3. Fifa 2000'de spiker Türk Ligi'ndeki futbolcuların ismini okuyor mu?(bende okumadı da)
4. Driver çok güzel bir oyun ama fazla gerektiği ilgiyi göremedi galiba. Sence nece?
5. Gameshow kainatın en iyi dergisidir. 100% Türk Malıdır,ötekileri gavurdur.
Neyse kötü bir mail oldu. Bunu yayınla yayınlama ama bana cevap verirsen sevinirim.
Son olarak bir şey unuttum ama ney?(OVERDOSE MEKTUP YAZMAZSANIZ 2000 ASTROİD'in LANETİ ÜZERİNİZE OLSUN)
Ender"rare"ÖCAL

Zebani: Eh fena değil [nasıl? iyi geçiştirebildim mi?]. Overdose'un yeni formatı aslında eskisinin biraz değişmiş hali. Öyle köklü bir farklılık yok. Zaten o dizaynı çok sevdiğim için değiştirmek istemedim. Ama yine de ek olmasını ister deli gönül [yakında olacak]. Cevap veriyoruum:
1- "Uzun eşşek" ve "önümüze gelene bir tekme ve bir de tokat" oyunlarını oynuyorum [anladın umarım!! he he].
2- Haydaaaa. Yaranamadık. Küstüm!!
3- Walla ben gavur takımlarıyla oynadığım için bilemiycem. Geçenlerde Engin'i bir yendim. Görseniz hali içler acısıydı. Öyleki üzülmesin diye kendi kaleme gol bile attım, hatta kendi kendimi yendim [abartmaaaaa!!].
4- Yoo! gerektiği ilgiye mazhar olabilmiş ender oyunlardan [açıklayıcı olmuştur umarım]. Tavsiye bile edicem utanmasam, Öhö!!!

Hikaye ve mail göndermeyi unutmayın

Artık Mail olarak mektup yollama zamanı....

kAmerin Evrendeki en iyi bilgisayarcı olduğunu Söylemiş miydim?

5- HE HE! Ay çok güldüm bunu okuyunca. Çok komik ve sanırım çok içten yazmışsın. Eğlendirdin beni sabah sabah [hemde 6'yı beş geçiyor. Kahve isteyen?].
Yanlış unutmuşsun [o ne be?]. Doğrusu şu:
"OVERDOSE'A MEKTUP YAZMAYAN GALAKSİ ŞEYTANLARINCA ELE GEÇİRİLİP KARA DELİKLERE FIRLATILSIN İNŞALLAH".
Doğrusunun bu olduğuna eminim.

Sevgili Zebani,
Naaber?? Dergi güzel olmuş. Beğendim yani. Hiç uzatmadan sorulara geçerim sen de bi şey diyemeden kalırsın ortada.
1- Hepiniz o kadar güzel oyun oynuonuz madem, geliim Kamer'e de sizinle bişiler oynıyalım. Ama ben Delta Force falan anlamam, Mario oynuycaz. Tamam mı?? Ama onun Multiplayer desteği yoktu galiba. Hallederiz bişeyler. Yoksa var mıydı??
2- Şu Kamer denen yere koşarak gelsem kaç dakkada gelirim? (Ankara'dan) Peki yürüsem?? Çok şey farkeder mi??
3- Sende bi kitap yazsana. İi olur bak. Herkes bişiler yazıo sende yaz. Mesela Abazalığın Kitabı'nı yazabilirsin. Hatta Ayça'nın mailarını da eklersin tam olur. Tamam mı anlaştık?? Ben sana mali destekte de bulunurum.
4- Burçak'ın söylediği şeyleri nie beğenmiyorsun?? Çok mantıklı şeyler.Mesela her ay derginin adını deiştirseniz ne biçim tiraj alır.
5- Olm ne die beğenmedin Star Wars'u. Mis gibi film işte. Niye kendine "kolay kolay bişeyleri beyenmez" dememizi istiosun?? Söyle Zebani konuş. Bu söylediklerin Türkiye ve Dünya için önemli şeyler olm. Susmıycaksın.
Al işte bitti. Bu mail yeter. Canım sıkıldı zaten. Şimdi biraz Mario oynıyım de stres atıyım. Sonra da kardeşimi dövecem zaten. Hadi Bye. Çekil huzurumdan ve dergini yap. Yap dedim sana. Berk "hadi olm başlasana dergiyi yapmaya"
Gürakan

Zebani: Peki ben şimdi senin sorularını cevaplamassam sen kalmayacak mısın ortalarda? aç, bilaç ve yarı çıplak [inanamıyorum bu kadar saçmaladığıma]. Neyse acıdım al sana cevaplar:
1- Yok bizi Mario'da yenersin. Yiyosa gel "Boulder Dash" oynayalım. Onunda multiplayer'ı yok ama olsun. Biz sıra sıra oynarız! Yalnız Commodore 64'te çalışıyor. Onu da getir.
2- Otobüse binmeni tavsiye edeceğim. Sakın trene binme [bununla ilgili yakın zamanda olmuş çok komik anılarım var. Muderi ziyaret edeceğiz diye başıma neler geldi. Çok yakındaaa!].
3- Abazanlığın kitabını öyle tek başıma yazamam. Bana yardımcı lazım bir tane. Hı? Ne dersin? Senin eee, şey...fikirlerine ihtiyacım var.
4- Bu mu mantıklı? Sen gelsene Kamere bir gece yarısı. Otobüs paran benden. Sadece geliş!
5- No Comment! Git!
Sen ne küstah çıktın böyle! Kardeşini dövdüğünü babana söyleyeceğim [tanırım kendisini]. Ayrıca babana şunu da söyleyeceğim: **"BEYFENDİ LÜTFEN BÜTÜN DÜNYAYA OVERDOSE'A MEKTUP YAZILMASI GEREKTİĞİNİ HAYKIRIR MISINIZ? TÜKÜRMEYİN HAYKIRIN SADECE".**

EN TARO ADUN ZEBANİ,
sana sabah mektup yazamıştım ama içime sinmedi güzelde olmadı baştan yazıyorum onu boşver bunu yayınla. Game Show'u ben şu sayısından beri takip ediyorum demicem çünkü unuttum.Lafı fazla uzatmadan en can alıcı kısım olan sorulara geçelim.
1. Engin'e mail atmaya çalıştım ama mail'im geri dönüyor 'User Unknown' diye yazıyor neden acep?
2. Yaw biz bu engin'i ablamız bacımız Engin Ablamız diye bağrımıza bastık ama o Engin abi çıktı ne diyorsun bu konu hakkında?
3. Sana Dergidekilerin kendi ellerimle çizdiğim Scan edilmiş resimlerini yollicaktım ama burdaki cafedeki kazmalar Scanner nasıl kullanılır bilmiyolar madem bilmiyonuz yazmayın oraya 'scan çekilir disket'e yüklenir diye' di mi ama?
4. Sen gerçektende şişmanmısın hehe eski sayıların birinde senin basketbol oynamanı bir balığın bisiklet'e binmesine benzetmişlerdi.
5. Bu anket'i kim hazırladı ordada meg şiko polatda hıyar mı diyor. ne diyorsun bu konuda?
6. Geçenlerde Ankaraya gittim sırf FRP&Magic dergisini almak için ama hiç bi yerde yok yok bulamadım sanki şeytan aldı götürdü satamadan getirdi...
7. Bi dergi var şimdi isim vermiyim tercüme olan bi dergi sizin 2 kapak işinize özenmişler onlarda 2 kapak yapmışlar ama GameShow'unki daha güzel kimse Gameshow'un eline su dökemez..
8. Efenim bu cadaloz sizden ne istiyor efenim bi osmanlı yapıştıramıyormusunuz efenim?
neyse iyi akşamlar efenim.Ve iyi akşamlar türkiye her nerde yaşanıyor ve yaşatılıyorsa.
MightyTassadar-Reha Muhtar

Zebani: Sen miydin Mavra Board'da "bana mail atın" diyerek kafa şişiren? Hatırladım sendin. Niye atıyormuşuz sana mail. Sen atsana. Aaa zaten atmışsın, boşver hadi cevaplara geç.
1- Bi sayıda Enginin mail adresini yanlış yazmışım. Ondandır. Doğrusu esuzen@kamernet.com olacak. Bi de bunu dene. Eğer bu da olmassa pistoposh@topsunolmsen.com.tr'ı dene. O da olmassa, amaaaan!
2- Yalan söylemiş İpna [aaa cuk oturdu!].
3- Hadi onlar bilmiyor, sen niye bilmiyorsun? Bunlar her bilgisayar kullanıcısının bilmesi gereken şeyler. Neyse kamerde "bir Scanner nasıl kullanılır, olm çek elini ordan?" isimli kurslara katılabilirsin. Toplam 2000 dolar. Bir hafta. Sertifika ve iş garantili [itinayla cep delinir demiş miydim daha önce?].
4- Ben benzetmiştim onu ama şişmanlığa gönderme değildi. Zaten artık eskisi gibi şişmanda değilim. Her sabah "Jane Fonda"nın aerobik kasetleriyle idman yapıyorum. Çok faydalı, tavsiye ederim [tavsiye köşesinde yok bu!].
5- MEG'in şişko olduğu doğru. Benim hıyar olduğumu yazan hıyar şahsiyeti de yakalamaya çalışıyorum. Ne istiyorlar benden anlamıyorum ki? Pis cehennem zebanileri [bunu bi ben yazmamıştım!].
6- Pardon ama nerden gittin Ankaraya sırf FRP&MAGIC dergisini almak için? Umarım İstanbuldan değildir. He he! değil di mi?
7- Yukarda bir yerde açıklama yaptım. O dergidekiler gavurların yaptığı şeylerin Türk versiyonu. Bize özenmiş fian değiller. Gavur 1 ay önce basmış onları, filmleri yollamış. Onlarda basmışlar. O kadar. Bu arada tabii ki bizim ki daha güzel. Özellikle bu aykiler süper oldu.
8- Bi tane yapıştırmadığımı nerden biliyorsunuz? Her gördüğümde çakarım bitane. Özellikle bu ay yazısını en son verdiği için yapıştırmaklada kalmadım.....
Ne diyosun evladım sen? Bi tane Reha yeter. Bi de sen çıkma başımıza efenim!! Geçenlerde Reha Muhtar habelerde **"OVERDOSE'A MEKTUP YAZMAYAN BENİM GİBİ OLSUN İNŞALLAH"** demiş. İyi demiş, doğru demiş. Di mi efenim?

Selam kabuslarımın Zebani'si
Tam huzur içinde uyumaya başlamıştım ki yine karsıma cıktın.
Ama iyi oldu bea! Özlemişim walla. Koskoca bir sene... Yoksa bana mı uzun geldi? Seni kamerde gördüğümde büyük bir hayal kırıklığına uğradım. Karşımda bir yaratık görmeyi beklerken eli yüzü düzgün bir şekilde karşıma çıktın
(bunu bir iltifat kabul et).İtiraf etmeliyim ki sen zebanilerin yüz karasısın. (Eğer bu mektubu yayınlamazsan seni tam bir

zebaniye benzetirim haberin olsun...eheh). Neyse şimdi soru moduna geçiyorum.
1- Metal dinlediğini biliyorum (bir zebaniye de bu yakışır zaten). Iron Maiden da dinliyor musun? Dinliyorsan en sevdiğin parcası hangisi? Ha bi de Metallica nın konserine gitmemişsin. Tebrikler! Bende gitmedim ve gitmemde.
2- Ya benim bilgisayar iyice tozuttu. Bios daki ayarlar tam olmasına ramen hard disk gözükmüyor. Yoksa hard disk mi yandı (anamın!!!)? Nooolurr bi akıl ver. Yoksa ikinci mektubum satış ilanları köşesine olcak (bıktım walla).
3- Delta Force ve Fifa da daha fazla havalanmayın (beni de daha fazla kızdırmayın). Hepinizi harcarım!
4- "Be kardeşim bilgisayarın çalışmıyorsa nası mail attın" dediysen sırf şu GameShow uğruna kafelerde sürünüyorum. Sen şimdi "Kafelerdekilere ne demek istiyorsun sen" falan da dersin (ben seni bilirim). Ne diyim? Allah yardımcıları olsun.
Eveeet! Hepsi bu kadar. Hadi şimdi yıkıl karşımdan. Bak hala duruyor.
Cevapla çabuk! ;-)
Cenk HACIOĞLU

Zebani: "Şeytanın Avukatı" filmini seyrettin mi? Ordaki şeytan yaratık biçiminde miydi? Faust'u bunlara hazır mısın? Geleceksen bozuk HD'yi de getir de kafana çalayım onu. He he!!
Alınmıyorsun di mi?
4- Timur Gameshow uğruna Taaa Amerikadan yazıyor. Sen yat kalk haline şükret! Biz hepimiz her ay Gameshow uğruna 10.000'lerce kelime yazıyoruz [oh mesajda verdim!].
Bu ay küstahlar çoğunlukta bakıyorum. Ne yapayım ben size? Buldum: **"OVERDOSE'A MEKTUP YAZMAYAN KÜSTAH OLSUN. KİMSE YÜZÜNE BAKMASIN. BAKANLARDA İĞRENİP KAÇSIN. AMİN!"**

Slm; adiler adisi Zebani...
Ne demek ne biçim giriş...Eğer sen de bi yazara 5(yazıyla "beş")mektup(belki 6'dır.Artık sayısını bile hatırlayamıyorum!!!) yazıp hiç yanıt alamazsan,sen de böle başlardın mektubuna.Bu yüzden sana "Nbr?" falan da yok. Kötüler hep ii olur(Yalaaaaannn).Neyse daha fazla uzatmadan sorulara geçelim (çünkü senin sorulara ne kadar ii cewap werdiini we bunun için sadece bir saniye kadar düşündüünü biliorum.). İnşallah adam gibin yanıtlarsın(ve hatta inşallah yayınlarsın!!):
1. HMM3'ün Evil Campaign'ini(ilk üçünden sadaki[Yok;belki bilmiosundur die şeettim])bitirebildin mi(tabi oynadıysan) Bitirebildiysen accuk taktik werde biz de bitirek. Bitiremediysen bitiren birine sor da bize taktik wersin(Burchaq'a sor;o bilir böle şeyleri).
2. Napolyon gerçekten "Para,para,para" demiş midir?Demişse bunun orjinalini bilio musun? Biliosan nea?
3. Sen Count Strahd von Zarovich yerinde olsaydın Tatyana için aynı şeyi yapar mıydın? (Olayı bilmiosan Efe Mumoğlu'na sor da ören; hatta öret...)
4. Son olarak Baywatch kuralı 1 çok hoşuma gitti. Dier Baywatch kurallarını(2,3,4,...) da söyler misin?("Baywatch kuralı da nea bea?"diosan eğer;ben de "Bir GAMESHOW yazarına hiç yakıştıramadım" derim.Nassı olurda dergide yazanlardan haberin olmaz??[Kopya:Sayı:36 Sayfa:11{e,orda da bi zahmet sen bul bea!}])
5. (Pardon bi soru daha warmış)Yaw senin bi sürü kampanyan falan oluodu(Parantezler bana senden bulaştı!!),ne oldu o meşhur kampanyalara??

Zebani: Bana bir sürü sıfat yakıştıran oldu: cehennemin bekçişi, efendisi, kölesi vs. vs. Ama hiçbirisi çıkıpta "adi" hemde "adilerin adisi" dememişti. Bugüne kadar. Ne diyim? Teşekkür ediyorum. Bunu haketmediğimi düşünüyorum. Çok kırıldım. Benimde bir kuğu kadar zarif ve hassas bir kalbimin olduğunu bilmiyorsun [hö?]. Nasıl cevap vereceğim ben şimdi sana? En azından deneyeyim:
1- Ben anlamıyorum bu tavrı yaaa! Bak bu oyunu okudun mu? Orda ki Mefisto yaratık mı? Hayır. Siz ölümlülerin öğreneceği daha çok şey var. Çoook! Al sana cevaplar:
1- Iron Maiden tabii ki dinliyorum. Bruce geri döndükten sonraki albümlerini de açıkçası merakla bekliyorum. Fear of the Dark gibi bir şaheser bekliyorum. Iron Maiden'ın en sevdiğim albümü o dur. Hatırlıyorum "Affaid to shoot strangers"da kendimden geçip bayılmışım. Serum tedavisiyle kendime geldim. Metallica konserine gitmedim. Bizim gıcık konser seyircisine katlanamadığım için. Bu da başka bir yazı konusu tabii ki.
2- Yaaa neden Search Engine mail atmıyorsun? Yani bu adam bu sorunlar için yazıyor o köşeyi. Benim fazla teknik bilgim yok ama bios'da HD detect yaptın mı? HD'nin üzerindeki Jumper ayarları doğru mu? HD'nin bağlantılarını kontrol ettin mi? HD'yi hiç düşürdün mü ya da ona benzer fiziksel bir harekete maruz kaldı mı [böyle durumlarda okuyucu kafa bile kırılabiliyor]. neden Search Engine mail atmıyorsun? [ay bunu söylemiştim]. Ayrıca HD'ni o durumda Panoda satışa mı çıkaracaksın? bozuk olduğu halde. Sen hiç utanmıyor musun? Bozuk HD satarak başkalarını kandırmak nasıl bir arsızlıktır? Bu alçaklık değil mi? Neden Search Engine mail atmıyorsun? [ay ay ne oluyor bana?]...
3- Ordan konuşmakla olmuyor. Geleceksin Kamere ve bu yazdıklarını yüzümüze söyleyeceksin. Sonra da oturup, oynayacaksın ve yenildiğin zaman surat asmayacak, seninle dalga geçildiğinde küsüp kaçmayacaksın. Bütün Burçağın oynadığını biliyorsun [gerçi bende oynadım ama fazla değil!]. Bi de tutup ona sor diyorsun? E sen niye sormuyorsun? Mailini de biliyorsun. Hadi bakiim hadi. Üstelik sorunun cevabını da biliyorum ama sen bana "adi" dedin di mi? Hah haaaaa! [Burçak söyleme bu adama cevabı. İsmini bile yazmamış!].
2- Söylemiş ve orijinalinide şöyle: "Adi, adi, adi..."
3- Her ay extra gıcık bir tiple uğraşmak eğlenceli olmaya başladı. Olayı biliyorum isimsiz kahraman! Tatyana için herşeyi yaparım. Sen yapar mıydın? Hiç sanmıyorum!
4- Olm niye yazayım buraya? Orda yazıyorsa tamamdır. Sen gelsene bigün Kamere tanışalım seninle. Ama geceyarısı gel [Kamerin birçok işlevi olduğunu artık anladınız di mi?].
5- O kampanyalara yenileri eklenecek. İlki "okuduğunuz yazara arsızca sıfatlar yakıştırmayın" kampanyası olacak. Senden destek bekliyorum [diğerlerinden de kınama! Nasılda trajik hale getirdim olayı yaaa].
"Parantezler bana senden bulaştı" diyorsun ama hala yuvarlak parantez kullanıyorsun. Nasıl iş bu? Boşver... Hadi al sana mesaj: **"OVERDOSE'A MEKTUP YAZIN AMA YAZARIN HAKETMEDİĞİ HAKARETLER YAĞDIRMAYIN. YAZIKTIR, GÜNAHTIR ÇOÇUĞA!"**. He he, abarttık galiba biraz.

pano...pano...pano...pano...pano...pano...

Merhaba Polat;
Pano köşesi için şu listeyi yolluyorum.Parantez içindekiler eşantiyondur.
Her oyun seti 1.500.000 TL . dir.
İlgilenenler için TEL: 216-442 54 26.
Gökhan Erdinç.
1) Magic the Gathering (Spells of the Ancients, Duels of the Planeswolkers)
2) Red Alert (Counterstrike, Aftermath)
3) F1GP2 (GP Manager 2, Int. Rally Chps.)
4) Interstate'76 (GTA)
5) Dungeon Keeper (Deeper Dungeons, Incubation)
6) Total Annihilation (Worms 2, Red Baron 2)
7) Dark Earth (MAX, Uprising)
8) Civilization 2 (Master of Orion 2, Gettsburgh)
9) Sub Culture (Star Wars:Rebellion, Conquest Earth)

Selam Zebani
nasılsın iyi misin? Garip oldu ama neyse. Yeni bi köşe yapıyomuşun satılık cd felan gibi, bizimde bi hayrımız dokunsun dedik. Elinde Metallica'nın "live shit:Binge and Purge" olanlar bana bi mail atsınlar. E-mailim yavuzang@usa.net.
Yavuz Angınbaş

selam zebani,
iste yeni koşene ilk ilanım...
`celeron 300A CPU,LX Mainboard,64 MB SDRAM, 6,4 GB W.Digital HDD, 4 MB AGP Ekran karti, ses karti+120 W Creative Spk, 40x Philips CD-Rom, 14inch Vestel monitör, 36K Apache Ext modem ,klavye+mouse`
fiati = 650 $ (bu son fiattir. pazarlik payi yok.)
şimdiden saol ve kolay gele
e-mail : leonii@usa.net

Evet dostlar işte bu ayın sonu. Yeni birşeylere başlamış da olsak bir yerde son nokta hep olmak zorunda. Ama şimdilik buna son nokta demeyelim de üç nokta diyelim... Önümüzde ki aya kadar üç noktanın gerisini tamamlamak için tekrar burda olacağım. Eleştirilerinizi, mektuplarınızı ya da maillerinizi bekliyorum. Hayallerle dolu tabutum...stop...

Polat "Zebani" Yarışçı
Ihlamurdere Cad.
Çelebioğlu sok. Mutlu han no:2/5 BEŞİKTAŞ 80690, İSTANBUL
mail: polat@gsmnet.com

Ayın Hikayesi

Dumanın kaybolusu - Bulut CEBECİ

Hikayem büyük bir patlamayla başladı ve büyük bir patlamayla sona erdi. Aslında arka plana yaşamımın informasyonunu koymalıyım sizlere anlatırken hikayemi , bu detaylar konusunda açıklayıcı olabilir , en azından bu hüzünlü lunapark hikayesini gözlerinizn önünden geçirebilme fırsatını yakalamış olursunuz. Oysa ben böyle bir anlatım için şimdi edebi bi yorgunluğun içindeyim ve senin -okuyucu olarak- yapman gereken tek şey önünde duran basılı materyali okumak ve çekip gitmek. Unutma ki kafanda kalacak olan soruların sorumlusu ben değil , yine sen olacaksın.
Fakat biliyorum ki sen benim okuyucum olarak bunların üstünde düşünmezsin , okur ve gidersin , elbette açıktır ki bundan daha fazlasını yapman benim tarafımdan senden beklenmiyor.

Uyandığımda sanırım öğle saatlerini geride bırakmıştım , bazı insanlar hatta hemen hemen tüm insanlar bu zaman dilimine akşam üstü veya öğleden sonra demek gereksiniminde bulunuyorlar oysa benim için pek bi değeri yok , günün sönük anlamsız saatlerinden birisi ; başınıza çok önemli bir olay gelecek olsa hatırlayın ki büyük bir ihtimalle bu olay öğlen , akşam veya olsa olsa sabah gerçekleşir.
Siz hiç öğleden sonra güneş çarpmasına uğrayan bir turist gördünüz mü?

Kahvaltı yapmadım , ya da herhangi birşeyler atıştırmadım da diyebilirz , zaten kahvaltının sabaha zaman dilimine özgü olmadığını bir bebek bile bilebilecek güçtedir. Salona geçtim , bu ani kararım ister istemez "duman" üzerime çekti. Hayır hikayeye mistik bir öğe katmıyorum , "duman" benim ev kedim , ona verdiğim isim bu , sanırım o da bunun ona uygun bir isim olmadığını düşünüyor , varsın düşünsün pek hala biliyor ki yaşayanlar için isme gereksinim yoktur , hele hele bir kedi bunu birçoğumuzdan daha iyi biliyor olsa gerek.

Kedi mırıldıyarak ve horlayarak ayaklarıma sürünüyor şimdi. Oysa daha dün gece yataktan tarafımdan ona doğru yöneltilen bir tekmeyle yerde yuvarlanırken bulmuştı kendini , ama şimdi beni küçük düşürüyor bağışladığını gösteriyor , duygusal olarak eziyor beni , bir kez daha kedilerin insanlardan iq ve eq alanında fersah fersah önde olduğunu gururla kanıtlıyor gibi. Tabi ben bu hareketlerinden bana yılıştığını çıkarıyorum , tıpkı beni aldatmış bir kadının değersiz soluğunu yüzümde hissettiğim gibi.

İnsanlarda aptalca bir sahiplenme duygusu vardır. Kendilerine adanan sadakat en önemli tapınma işaretidir onlara göre . Köpekler ise şuursuz hayvanlardır , ortalarda ne olup bittiğinden pekte haberleri olmaz , onlar siz ne istiyorsanız onu yaparlar , hareketleri sizin basit mantığınızla sınırlıdır. Hiç pencerenin kenarında yağan yağmurdan anlam çıkarmaya çalışarak bakan bir köpek gördünüz mü?(Bana sorarsanız ben böyle bir insanın varlığından bile kuşku duyarım) Köpekler nabza göre şerbet vermede üstün yaratıklardır , politikacılar bile onlar kadar kıvıramaz bu işi. İşte insanlar tarafından kullanılmaların sebebi budur , unutmayın ki onlar kedilerden önce evcilleştirilmişlerdir. Evcilleşme süreci onların sınırsız kölelik hizmetlerinin bileti olmuştur sadece . oysa kedi karakter sahibidir , zorlamayla birşey yaptırmanız mümkün değildir , tıpkı kadınlar gibi şirinliklerini ve çekiciliklerini koyarlar poker masasına , resti hep onlar çeker siz görmezsiniz , korkar ve kaçarsınız bu oyundan. Önce mutfağınızı sonra evinizi alırlar elinizden , kumardan daha zararlıdır bir kedi sahibi olmak . Doğal olarak insanlar en fazla bir köpekte ki kadar zekaya sahip olduklarından , teslim ederler kendilerini o küçük hayvanların gözlerine . Kendi içlerinde ki türsel teslimiyet duygusu onlara karşı kayıtsız kalmalarına yol açar. İnsanlar ve köpekler evcil dünyanın yüz karalarıdır. Hem zaten , ağzından salyalar akıtarak üstünüzde hareket etmeye çalışan bir yaratık ne kadar sevimli olabilir ki?

Tam bunları düşünerek evden çıkmak üzereydim ki aklıma uzun zamandır yapmak istediğim birşey geldi. Dumana yanaştım , onunla konuşmuş olabilirdim :
-Gidiyorsun demek , yine kaybettiğinin farkındasın.
-Sence artık kalacak başka bir yer bulabilir miyim ki?
-Beni ilgilendirmez , bulsan iyi olacak.
-Peki , ev senindir artık.

Oysa böyle bir diolog asla geçmedi aramızda.
Geri döndüm , kediyi tuttum , ayaklarını yerden kestim , cama doğru yönelip onu boşluğa bıraktım.
Özgürdüm artık.
İnsanlar ve köpekler benimle gurur duyuyor olmalı , dedim kendi kendime , aşşağı doğru ciyaklayarak düşen hayvana bakarak.

Bu ayın en iyi hikayesi Bulut Cebeci adlı arkadaşımıza ait. Bulut hikayeyi yollamışsın ama hani adresin? Adresini yolla ki oyununu gönderelim

BAKIŞ

Gelir ağlarız bu hayattır; esner ayılırız bu da ölümdür

Ausone de Chancel

Murad OMAY

"Evvel zaman içinde bir küçük çoban varmış. Kendisine ne sorulsa tam karşılığını verirmiş. Böyle diye her yanda adı çıkmış. O ülkenin kralı da bunu duymuş, inanmamış, oğlanı çağırmış. Demiş ki:"

"-Sana üç şey soracağım.. Bunlara karşılık verebilirsen seni kendime oğul alacağım..."

"Küçük Çoban", *Masallar*

Yaşayan her canlı varlık bir eylemde bulunur. Yaşamak demek, eylemde bulunmak demektir; ve eylemde bulunmak demek, bir şeyleri "Evet"lemek, olumlamak, başka şeyleri de "Hayır"lamak, olumsuzlamak demektir. Bundan hiçbir şekilde kaçış yoktur. Hiç hareket etmeyip kımıldamadan bir yerde durmak bile bir eylemde bulunmak; dinginliği onaylamak, hareketi ise onaylamamaktır. Yaşam sürekli, her an verilen "Evet"lerle ve "Hayır"larla geçmektedir.

İnsanın da hayvan gibi, bu durumdan kaçışı yoktur. Her an, bir şeyleri olumlamak ve onun dışında kalanları olumsuzlamak zorundadır insan da. Ama bununla birlikte insanın hayvandan farkı, onun aynı zamanda eylemlerine bir gerekçe bulan; onları kendi ve diğer insanların gözünde geçerli kılmaya çalışan bir varlık olmasıdır. Oysa hayvanın böyle bir çabası yoktur. Hayvan eylemde bulunur ve bulunduğu eylemin neden doğru olduğunu, kendine ve diğer hayvanlara anlatmak gibi bir çaba içine de girmez; eyleminin neden geçerli olduğunu anlatmak için söylev vermeye çalışmaz.

İnsanın ise hem kendisine hem de diğer insanlara, eylemlerinin geçerliliğini, doğruluğunu anlatmak gibi zor bir "görev"i vardır. Onun tüm eylemleri, ancak bir "masal" içinde anlamlı ve geçerli bir duruma gelir. Yoksa, -doğanın masalı olan mümkün olduğu kadar uzun ve haz dolu bir hayata ulaşmanın dışında- yapılması ya da yapılmaması söylenen herşeyin temeli boşlukta kalır.

İnsanı hayvandan ayıran, insanın kendine masal oluşturmayı becerebilmesidir. Biz dilimizde çoğunlukla, *"Bırak bu masalları!"*, *"Bana masal okuma!"*, *"Masal bunlar!"* gibi olumsuz anlamlar yükleriz "masal" sözcüğüne, masalların gerçek olmamasından dolayı. Oysa benim burada kullandığım anlamdaki "varoluş masalı"yla insan, kendi varoluşuna bir anlam katar; kendini, doğadışı bir "masal"ın kahramanı yapar. Burada dile getirdiğim anlamıyla "masal" insanın gerçeğidir, yukarda söylediğim şekilde kullanılan anlamıyla masal değil.

Hayvan bu dünyayı her zaman gerçeklikle içiçe yaşar. O, kendine bir "masal" oluşturamaz; bunun için de onun yaşamı tekdüze bir ölüm-kalım savaşından başka bir anlam ifade etmez. Yaşamdan ölüme sürüp giden bir savaştır onun yaşamı. Doğanın masalının gönülsüz oyuncusudur o...

Bir hayvan diğerine *"Neden bunu yaptın?"* ya da *"Neden böyle yapmanın doğru olduğunu düşünüyorsun?"* demez. Av olan hayvan, kendisini avlayan hayvana, *"Neden beni yakaladın alçak hayvan; senin hiç vicdanın yok mu?"* demez. Diyebilseydi, kendisini avlayan hayvan şaşkınlıkla ona şöyle derdi: *"Sen neden bahsediyorsun; ben yakaladım, sen yakalandın; ben yaşayacağım, sen öleceksin..."* Acı ve haz, yaşam ve ölüm... Doğanın masalında işte bu gerçekler vardır...

İnsan da bu doğa masalının içindedir; onda da acı ve haz, yaşam ve ölüm vardır. Ama o, bir tarafta yaşam ve bir tarafta ölüm olan bir boşlukla, doğanın bu "kuru" masalıyla yetinmeyip kendine sorar: *"Burada olmamın amacı nedir?"*, *"Ben burada ne arıyorum?"*, *"Ne yapmalıyım?"* O zaman yapması gerekeni kendisine söyleyecek, yaşamını tekdüze bir yaşamda kalma mücadelesinden kurtaracak, onu "anlamlı" bir bütünlük içerisinde tutacak daha farklı ve daha "güzel" bir "masal" gerekir, içinde rol alacağı. Bir masal ki, *"Bir varmış, bir yokmuş... Evvel zaman içinde..."* diye başlayacak ve aslında herşeyin nasıl başladığının, varolanların özünün ve kökeninin ne olduğunun, insanın bu varolanlar içindeki konumunun, doğasının ve kökeninin ne olduğunun; ve herşeyin sonunun ne olacağının cevaplarını verecek...

Herkes, nerede doğmuş olursa olsun; içinde bulunduğu yerdeki din, felsefe, bilim, sanat vbg. etmenlerin değişik oranlardaki katkısıyla -ve diğer kültürlerin, "masal"ların da etkisiyle- oluşan böyle bir "masal"ı dinleyerek, varolanlara ve varoluşuna anlamlı bakmaya başlar. Büyüklerinden duyduğu -ve eğer isterse ve yapabilirse kendi zevkine göre şekillendirebileceği- bir "masal"ın içine yerleştirir kendini, ve böylece kendine doğanın koyduğu amaçlardan başka bir amaç belirler; yaşama ve ölüme, yaşam ve ölüm dışında bir anlam kazandırır ve bu şekilde insan olur...

İnsanın bu şekilde, varolanları ve varoluşunu, kendi "masal"ına göre anlamlandırma ve heyecanlı kılma olanağı vardır. Ama bu şekilde o, hayvandan farklı olarak, sadece yaşamak için değil; kendi masalında rol almak istemeyenleri, ya da onun istediği şekilde rol almak istemeyenleri öldürme olanağına da sahip olur...

Hayvanın doğa masalında "iyi"si, hayatta kalma ve haz, "kötü"sü ölüm ve acıdır; insanın "iyi"si ve "kötü"sü ise onun kendi "masal"ı içinde belli olur; onda iyi ile kötü, daha heyecanlı bir masal içinde yerlerini alır... İnsan için ne tek masal vardır, ne de yaşamla ölüm arasında tek anlamlı bağ... Her insan kendi masalında "iyiler"dendir ve "kötü"lere karşı "onurlu" bir mücadele verir. Ama onun masalının "kötü"leri de, "kötü"lerin masalının "iyi"leridir.

Bu noktada, bunun bilincine varan insan bir karar vermekten kaçamaz. İyi ile kötünün, yaşamda kalma ve haz alma ile ölüm ve acı çekme olduğu yalın doğa masalıyla yetinmek, -ya da ona "dönmek"- istemiyorsa insan, önünde bir kaç seçeneği vardır:

İsterse, ona doğduğundan beri anlatılan "varoluş masal"ını -varsa aklına ve gönlüne ters gelen yönleriyle birlikte- kabul edebilir.

Ya da isterse sadece dinlemekle kalmayıp, o "masal"ı aklına ve gönlüne uygun bir duruma getirmek için çaba harcayabilir.

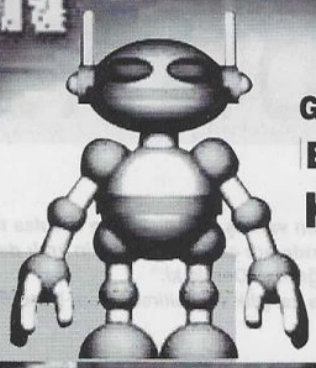
Veya kendi aklına ve gönlüne uygun bir "masal" oluşturmaya çalışır ve *"İşte benim varoluşumun anlamı budur!"* diyen kendi masal kitabını yazmış ve bu masalda kendi rolünü kendi belirlemiş olur. Ve bence ne kadar çok "masal" dinlemişse bunu yapmadan önce, o kadar güzel bir "masal" oluşturacaktır kendi aklı ve gönlünce...

Gelecekte belki herkesin içinde bir rol oynayabileceği bir "masal" oluşturacağız insanlık olarak; ve bir filmde rolünün hakkını vererek oynayan herkesin kahraman olması gibi, bu "masal"da da, kendi görevini yapabildiği oranda yapan herkes kahraman olacak; ya da belki dünya üzerinde herkesin kendi bütünlüklü, güzel, anlamlı "masal"ının kahramanı olabileceği bir düzen kuracağız. Kimbilir?..

Mutlu yıllar!

"İnsanda bu doğa masalının içindedir. Onda da acı acı ve haz, yaşam ve ölüm vardır"

SANALOĞLAN



Gülelim eğlenelim,
Eğlenelim çoşalım,
Kuduralım Yarabbi!

Ufukta güneş batmak için gereken son hazırlıkları yapıyordu. Kamer yaylaları bir güne daha veda etmeye hazırlanıyordu. Karanlık çökmek ve çökmemek ikileminde anlamsız gidip gelmeler yaparken vadide bir ses duyuldu. Ya da yaylada... Emin değilim... "Zıpla! Zıpla diyorum sana... Zıpla!Dans et! " . Hep güzel bir kızla dans etmek istemişimdir. Kader bazen insana seçici davranma fırsatı vermez. 14'lü Browning kurşunları ile yetinmek zorunda kalırsın kimi zaman. İnsan dans ederken daha farklı düşünme fırsatı buluyor. Avrupa Topluluğuna girdiğimiz şu günlerde başlıklı köşe yazıları Avrupa Topluluğuna girmeye başladığımız şu günlerde demiyerek başlayan köşe yazılarıyla nasıl bir çatışma içerisinde? Ve 14'lü Browningiyle birlikte Zebani bu çatışmanın tam olarak neresinde? Sonuç... Yine hüsran, yine kafaya fırlatılan bir CD ve ufukta patlayan bir roket atar. Ve Kamer yaylalarında açılan bir diet kola sesinin kıvrak yankısı... Ya da vadi... Emin değilim...

INDIANA JONES
INFERNAL MACHINE

İngilizce'de bir deyim vardır. "No Man comes out Indiana". Yani İndiana'dan adam çıkmaz. Bu söz Çorumlulara birşeyler hatırlatabilir. Ama çıkmadı ki bir Jones Çorumdan. Şöyle kırbaçlı mırbaçlı. Hayır bu İndiana'dan çıksa iyi. Lucas Arts gibi bir yerden çıka çıka hop hop hoplayıp zıp zıp zıplayan bir Indiana Jones. Yakıştıramadım. Sen git Indiana Jones gibi bir efsaneye Tomb Raider tadında bir oyunla son ver. Oyun boyunca kahramanın kıçını gördüğüm bir oyun oynayacaksam, şahsen, kimse kızmasın, ben Lara Croft'u tercih ederim. Hayır bana sapık da demeyin. Kırbacı olan ben değilim...

Efendim Babil Kralı, kendisi beni çok severdi rahmetli, Kral Nebuchadnezzar II, Babil Kulesi yaptırdıydı zamanında. Eski Age of Empires'cılar bilir Babillilerin kuleleri hitpointleriyle meşhurdur. Indiana Jones bu ya, kulağına orada acaip şeyler olduğu çalınır ve Rus arkeologlarla sidik yarıştırmak üzere olay yerine gelir.

Sen Marduk diye kanatlı bir tanrı oraya cehennem makinesi diye bir japon icadı koy. Sonra bizimkiler çıkarmaya çalışsın. Bu oyunda kanımca - hoş benim kanımı ne kadar takarsınız bilemem- Indiana Jones ruhu korunmaya çalışılmış olmasına rağmen alışılageldik puzzle çöz level geç mantığı oyunu Tomb Raider akışkanlığında bir bilgisayar fırıldağına çevirmiş.

Yok ben yapı itibariyle -metal aksamım da gözönünde tutulursa- hopla zıpla ve puzzle'ları çöz türü oyunları sevmedim sevemedim.

İyi bir Indiana Jones olabilmek için gerekli materyaller nelerdir? Evde denemeyin:P

14'lü Browning: Ne Indiana'yla ne Jones'la alakası var. Zebani kullanıyor. Bu yazılar nasıl yetişiyor sanıyosunuz.

45 kalibrelik Tabanca: Meg'in favorisi. Garsonun iyi yemek getirmeyip geyik yapması durumunda kullanır. Meg'e göre en iyi garson ölü garsondur. Oyunda yılan filan gibi öteberi vurmaya yarar.

Yumruk: Muder'in yumruğu nette, bin kaplan, 28 Tilki ve 14 Tavus kuşu gücündedir derler. Kurşun bittiyse ve kaçmak da şanınıza yakışmıyorsa oyunda böyle bir opsiyon da var.

Kırbaç: Cadı Loz'un favori silahı. Öldürmez süründürür. Çeşitli façalar edinmenize sebep olur. Kamçılı adam olur da kamçılı kadın olmaz mı?

Pompalı Shotgun: Kodu mu oturtturan bu nadide silah Search Engin'in arayıp da bulamadığı bir parça. Deodorant ve çakmak kombosundan çok öte bir şey. Hem yakın hem uzak döğüşte gerekli öldürme tatminini yaşatır, sizi ve ailenizi mutlu eder.

Yarı otomatik makineli: Hüseyinin yarısını yarı otomatik makinalı ile diğer yarısını tam otomatik makineliyle taradık... Sonuç... Mükemmel...

İntahara mailliyim şu sıralar. Yollayın mail

www.sanaloglan.com

Cadı Nesime gururla lanetler

Pis bir cadı bu! aman diyim satışmayın! hele hiç asılmayın!!

Yaşasın 1999 u da bitirdik....Ve siz ölümlüler 1 yıl daha yaşlandınız....Milenyum milenyum dediniz, alın size milenyum....İlk defa milenyuma girdiğiniz için heyecan yapmanızı anlıyorum...Ama benim gibi 25 milenyum görmüş bir cadı için yeni bir milenyuma girmiş olmak pek bir şey ifade etmiyor..Her bin yılda bir olan bir şey..Yani neden bu kadar büyütüyorsunuz ..Bin yıl dediğiniz şey nedir ki?...Göz açıp kapayıncaya kadar geçiyor..E he...şeyy....yani en azından biz cadılar için...Dediğim gibi bu milenyumdan pek bir tat almadım ben. Nerede eski milenyumlar...Bizim zamanımızda her yeni milenyuma girişimizde başcadı bize bir hediye alırdı. O zamanlar bir şeye ihtiyacımız olduğunda beklerdik ki milenyum gelsin de hediye olarak ihtiyacımız olan şey bize alınsın. Hiç unutmam başcadı yine bir milenyuma girerken bana ilk süpürgemi hediye etmişti. O kadar heyecanlanmıştım ki geceleri bile ondan ayrılmak istemediğim için süpürgemi yastığımın altına koyup uyumuştum. Bu süre içinde rüyalarımda sürekli süpürgeyle kafama vurulduğunu hatırlıyorum...

Bu milenyum, başcadı bana hediye olarak ne alacak çok merak ediyorum. Aslında ben sihirli bir ayna istiyorum. Ama öyle sıradan bir sihirli ayna değil. Konuşan cinsinden. Zamanında başcadı bir cadı arkadaşıma milenyum hediyesi olarak böyle bir konuşan ayna almıştı. Nasıl kıskanmıştım anlatamam. Böyle bir hediyeyi haketmek için bütün bin yıl başcadıya yalakalık yapması sonunda işe yaramıştı. Zaten oldum olası o cadıyı sevmemiştim. Takıntılı cadının tekiydi. Hediye gelen o aynadan sonra iyice sapıttı. Sürekli aynaya bakıp "Ayna ayna söyle bana var mı benden güzeli bu dünyada ?" diye sorup dururdu. Ayna konuşan bir aynaydı. Ama bu her zaman doğru konuşacağı anlamına gelmiyordu tabii. O da cevap olarak "Evet bu dünyada en güzel sizsiniz" derdi. Hayır bir gün de farklı bir soru sormazdı ki. "Ayna ayna Sanaloğlan ne zaman açacak sitesini acaba?" ya da "Ayna ayna neden Burçak bu kadar ukala?" "Peki ayna ayna Ertunç aşık olur mu yahudi bir kıza?". Tutturmuştu en güzel kim diye. Aynaların bile bir sabrı olduğunu unutmamalıyız. Nitekim bir gün bizim cadı yine aynı soruyu sorduğunda "Evet senden güzeli var. Adı da Lavuk Prenses" dedi..Yoksa Savruk Prenses mi demiş tam hatırlamıyorum. Bizim cadının yüzünün aldığı şekli görmeliydiniz. O günden sonra aynaya soru sormayı filan bırakıp, o prensesi yok etmek için elinden geleni yaptı. Konuşan ayna da hayatının en huzurlu günlerini yaşadı. En son duyduğuma göre prenses bizim cadıdan baskın çıkmış ve bir prensle evlenip kendini kurtarmış. 7 tane de çocuk yapmış.. Cüce mi yapmıştı yoksa? Aman neyse ne..Nerelerden nerelere geldik.

Galiba ben bu milenyum da başcadının bana alacağı hiç ihtiyacım olmayan bir hediyeyle yetinmek zorunda kalacağım. Geçen milenyum da böyle konuşan ayna hayalleri kurmuştum sonra bana ikinci el kekeme bir ayna almıştı. Acaba Noel Baba'dan mı istesem? Ne diyorum ben? 25 milenyum geçirmiş bir cadı olarak Noel Baba'nın Noel Velet olduğu zamanları bilirim. Şimdi gidip "Bana hediye olarak bir konuşan ayna getirir misin?" demek olmaz. Karizmam sözkonusu. Ben yine başcadının bana alacağı hediyeyle yetineceğim anlaşılan..

Evet şimdi şu milenyum konusunu kısa kesip geçen ayki rüya yorumu konusuna geçelim.

Sevgili Cadı Loz,
Geçen ay bize rüyalarımızı yazmamızı istemişsin. Ben de sana yazmaya değecek kadar ilginç bir rüya görmediğim için üzülüp duruyordum. Demek ne kadar üzülmüşüm ki bir gece şöyle bir rüya gördüm.
Rüyamda, rüyaların efendisinin şatosuna gidiyorum. Kapıda beni iki hizmetkarı karşılıyor. Beni geniş bir odaya alıp beklememi söylüyorlar. Bir süre sonra kapıda rüyaların efendisi ve yanında da yüzüklerin efendisi beliriyor. Rüyaların efendisi yüzüklerin efendisine "Yüzükçüm arayı çok uzatma yine beklerim"diyor. Onu uğurladıktan sonra bana dönüp "Gel bakalım evlat" diyor. Odasına giriyoruz. Ona derdimi anlatıyorum. "Cadı Loz diye bir cadı var. Bu ay gördüğünüz en acayip rüyayı bana yazın ben de yorumlayayım diyor. Ama ben şimdiye kadar ona yazmaya değecek kadar ilginç bir rüya görmedim. Ne olur bana yardım edin" diyorum. O da yüzünde hafif bir tebessümle bir iki anlaşılmaz kelime mırıldanıyor. Sonra birden kendimi bir köyde altın kazarken buluyorum. Hemen ilerde Zebani, Burak ve Ertunç henüz avladıkları bir geyiği town center'a taşıyorlar. Burçak da bir köşede ağaç kazıyor. Bir yandan da en iyi ağacı ben kazarım diye mırıldanıyor. Engin ise Fire Ship olarak denizlerde alev kusuyor. Sonra birden atlıların sesini duyuyoruz. Herkes "Eyvah bunlar Meg'in atlıları" diyor. Hepimiz Town Center'a kaçıp içerden ok atmaya başlıyoruz. Ama işe yaramıyor. Meg köyümüzü yakıp yıkıyor. Kan ter içinde uyanıyorum.
Şimdi bu rüya ne anlama geliyor. Yorumlarsan çok sevinirim.
Cengiz Kışlalı / İstanbul

Bir dakika senin bu gördüğün rüya değil kabus. Üstelik benim kabusum. Sen sürekli Age Of Kings oynarken Meg'den rush yemenin ne olduğunu bilir misin? O kadar hazırlanıp altın, ağaç kazıp, yiyecek ürettikten sonra verdiğin emeğin gözlerinin önünde yakılıp yıkılması nedir bilir misin? O kadar altın ve yiyecek harcadığın askerlerinin Meg'in askerleri tarafından oldukça kısa bir sürede katledilmesi nasıl bir histir bilir misin? Bilmezsin tabii. Nerden bileceksin? Öyle rüyada görmekle filan olmaz. Yaşamak lazım. Benim gibi olayı birebir yaşamalısın. Ay aklıma geldikçe sinirden deliriyorum. Yok ben bu rüyanın yorumunu filan yapamayacağım. Bir süre Meg ve askerlerini unutmak için dinlenmem lazım. Cengizciğim eksik olma rüya göreceğim diye de oldukça kasmışsın ama gördüğün gibi değil bu rüyayı yorumlamak hatırlamak bile istemiyorum. Şanssızlık sen de mi, yoksa bu rüyaların efendisinin sana attığı bir kazık mı bilemiyorum. Umarım bundan sonra bana kötü şeyler hatırlatmayan rüyalar görürsün.

Bu sefer de hayatınızda sizi en çok hayalkırıklığına uğratan hediyeyi bana yazmanızı istiyorum. Bakalım hediye konusunda benim kadar şanssız olan kaç kişi var?

nesra@netone.com.tr

ENGİN OKTOR

TAVSİYE SORMAYIN!

tavsiye yazarı değişti. Nedenini sormayın

Can KANTARCI

RACING

NFS: High Stakes

Çıkalı uzun zaman olmasına rağmen, bu listenin tartışılmaz üyesi. Electronic Arts kalitesi dördüncü kez iş başında. Net'den indirebileceğiniz ekstra arabalarla da sıkılma süresi minimuma indirilmiş.

Star Wars: Racer

Bana göre filmde fazla uzatmışlardı bu racing sahnesini. Fakat sonra gördüm ki bir kerameti varmış. Hız duygusu uzun zamandır bu kadar iyi verilmemiştir. Lucas Arts yarış oyunlarında da "varım" diyor.

Re-volt

Biliyorum, yüzde yüz yarış oyunu değil ama, çoğunuzun şu an piyasada olan yarış oyunundan alamayacağınız zevki veriyor Re-Volt. Oyuncak arabaları sevseniz de, sevmeseniz de denemelisiniz.

Driver

Hani diyoruz ya "gerçekçi" diye, o kelimeyi tam anlamıyla hak eden bir oyun varsa, o da Driver'dır. Çok iyi. İnterstate tipi Amerikan aygırlarını kullandığınız oyun, iyi bir senaryoyla da desteklenmiş. Deneyin.

C.mc rea rally

Yarış oyunlarının rally türüne pek ilgim olmamasına rağmen, Colin saygımı kazandı. Kaliteli grafikler, çok gerçekçi sesler, iyi bir gameplay... Bu özellikleri arıyorsanız, karşınızda bu oyunu göreceksiniz.

SİMULASYON

WWII: Fighters

Mükemmel. Bu oyunu tanımlamak için aklıma gelen birkaç sözcükten biri bu. Nasıl oluyor, derseniz, cevabım Jane olacaktır. Beyefendiler (hanımefendiler?) işi biliyor.

Mig Alley

Mig Alley'i ilk gördüğümde grafiklerine her türlü garip gurup ses efektini çıkartmıştım. Sonra o günlere dönüp baktığımda "iyi yapmışım be" diyorum. Kaliteli bir simülasyon. Realite had safhada.

European Air War

Piyasadaki simülasyonlardan hemen ayırdedilse de, WW II – Fighters'dan daha iyi bir oyun değil. Demek istediğim, iyi bir oyun fakat muhteşem değil (inanılmaz gönderme).

Joint Strike Fighter

3D kartsız, bahtsız, ezilmiş günlerimde J.S.F.yi gördüğümde midemin bütün kasları buzulmuştu. İçten içe oyunun aslında daha iyi olabileceği düşüncesi vardı her zaman ama, Daha sonra 3D kartlı, bahtlı, ezilmemiş günlerimde baktığımda işe içimdeki sese güvenmeyi öğrendim. Bu son lafla da kendimden iğrendim ama.

M1 Tank Platoon 2

Süper grafik, olağanüstü ses, dobra dobra gerçekçilik (ne?) ama 0 (yazıyla sıfır) oynanabilirlik. Kontrollerin alakasız biçimde zor olmasından dolayı, hakettiği yeri bulamamış bir oyun.

ADVENTURE

Disworld Noir

Her ne kadar Ertunç (bu arada Word, Ertunç yazınca altını çiziyor, niye anlamadım) Bey beğenmese de, ben bayılmış insanım. Genel karanlık, bunalımlı atmosferine, enterasan arabirimine ve senaryosunu beğendim. Bir bakın.

Phantasmagoria 2

Birincisinin salaklığından sonra, bu ilaç gibi gelmişti. Bir klasik olmasa da, oynanması gereken bir oyun.

Grim Fandango

Grafik, ses ve oynanabilirlik. Bir oyunda aranan üç ana özellik. Bir de senaryo ekleyin. 3+1. Ama federasyon izin vermiyor (inanılmaz derecede iğrencim, biliyorum). Kısaca, birkaç eksiği dışında çok iyi adventure.

Black Dahlia

Ertunç Burak'ın çok değer verdiği bu oyunu ona ithafen koyuyorum. Ben oynamadım ama, o bu kadar ısrar ediyorsa vardır bir bildiği.

Monkey Island 3

Lucas Arts denince aklımıza gelen onlarca uzaysal zımbırtının arasından sıyrılıp gelen Monkey Island serisi, son oyunuyla da konumunu koruyor. Çizgi filmsel grafikler, kaliteli seslendirmeler ve artık biraz geyikleşse de çok iyi senaryo. Alınız efendim.

DOOM GİBİN

King Pin

Kanımca, piyasada hakettiği yeri alamamış oyunlardan biri de Kingpin'dir. Şimdiye kadar bir FPS'de görülmüş en iyi grafik ve seslendirmelere sahip olan bu oyun sanırım oynanabilirliğinin zayıf olmasından kaybetti. Ben derim ki, kesin oynayın.

Half Life

Bu oyunu oynamadım ben..... Hakaretler bitti mi? Gerçekten de, üniversiteye hazırlık zamanıma denk gelmiş ve sonra da oynamak için zaman ayıramadığım bir oyun Halflife. Fakat kesinlikle bu listeye konulması gerektiğini biliyorum.

Unreal Tournament

Çıktığında olay yaratmış bir oyun olan Unreal'in, sırf multiplayer için revize edilmiş ve yenilenmiş versiyonu. Bana çok çizgi filmsel (demek her zaman iyi olmuyormuş) gelen grafikleri bir yana bırakırsak, bu türün fanatikleri için vazgeçilmez diyebilirim.

Quake3 demo test

Böyle şey olur muymuş, demeyin. Bal gibi oluyor çünkü. Once test, sonra demo, sonra şu, sonra bu. Şimdiden Frag3 diye turnuvaları yapılıyor bile. Ben inanamıyorum bu insanlara. Penta boş!

Delta Force 2

İşte... işte... işte. Oyun dediğin budur arkadaşım. Çok iyi biliyorum 2.si geldi ama, diğer insanlar her ne derse desin bu çok daha güzel. Sniper rulaz!

ACTION

Tom Raider 1

Kesinlikle serinin en iyi oyunu. En azından "oyun"u! Türünün de hala iyilerinden. Bir kahraman cinsiyeti yüzünden bu kadar piyasa hale getirilmez ki kardeşim! Nostalji hatırına koydum buraya da.

Drakan

Lara Croft'un tutmasının ardından, ortaçağdan bize kopup gelen bir güzel. Şimdi, bu güzel Lara'dan daha önce yaşamamış mıydı, o zaman Tomb Raider taklit mi, diye bir soru gelebilir akla ama, o akıldan şüphe ederim ben.

Hidden&Dangerous

Eh, yine bir İkinci Dünya Savaşı (Cihan Harbi değil, hehe) konusunun işlendiği bir oyun H&D. Kaliteli grafikler, hoş sesler, az biraz zor arabirim fakat iyi bir oyun.

Prince Of Persia 3D

İlk ikisini, aklınıza gelebilecek her türlü hayvan cinsi şeklinde oynamıştım ama. 3D olmamış be abi. O eski tadı bulamadım ben. Siz ne dersiniz onu da bilirim ama bilmezlikten geliveririm.

Rainbow Six 2

Kamer'de Delta Force fırtınasının biraz durulmasının ardından bayağı oynanan oyunlardan biri. Benim işim olmaz, o ayrı. Grafiklerinin çok çok iyi olmasına rağmen, adamların salak salak ölüş şekillerinden dolayı benden inanılmaz bir eksi puan alan bir oyun. Yine de bir deneyin.

FIGHTING

Mortal Kombat 4

Mortal Kombat 3, Ultimate MK ve MK Trilogy facia üçlemesinden sonra MK4 bize ilaç gibi gelmişti. 2D ve 3D'yi bir potada bu kadar iyi eriten oyun az gelir. Yeni karakterler de hiç sırıtmamış, uymuş. Koleksiyonunuzda mutlaka bulunmalı.

Super SF II Turbo

PC'ye çok önceleri çevrilen Street Fighter versiyonları ne kadar salaksa, bu yeni 4 karakteri de barındıran versiyon çok iyi, onu söyleyeyim size. Grafikler klasik Street Fighter tribinde ve oynanabilirlik klasik olarak süper!

Virtua Fighter 2

Sega'nın 3-4 sene önce başladığı PC convertlerinden kaliteli bir örnek VF 2. Zamanına göre oldukça iyi bir makine istemekteydi. Hala da öyle. Yine de, denenecekler arasına katılmalı.

Tekken 3

PC için, hepsinden önemlisi benim yazı hayatım için bir facia olan bir oyun Tekken 3. Çok kötü bir yazıydı biliyorum. Burada günah çıkartayım. Bleem!'in sonradan çıkan versiyonları daha iyi sonuç veriyormuş ama görmedim, görmek de istemem.

Fx Fighter

Biraz da nostalji olsun dedim. Bu oyun çıktığında, o zamanlar 3D fukarası olan PC'lerimize bir nebze de olsa üç boyut göstermişti. Daha doğrusu, mükemmel bir demo ve orta halli bir oyundan oluşmaktaydı. Kaç kere OHA dediğimi hatırlayamıyorum bile.

SPORT

Fifa 2000

Geçtiğimiz ay patır patır dökülmeye başlayan EA Sports'un 2000 serilerinin tartışmasız en çok bekleneni FIFA 2K. Her ne kadar Türk Milli Takımı ve Galatasaray'a yer vermeyerek bir çok oyuncuyu hayal kırıklığına uğratsa da, şu an türünün tartışmasız en iyisi.

NBA live 2000

Diyeceğim şu ki: OLAĞANÜSTÜ. Bir basketbol oyunu ne kadar iyi olabilir ki, diyenlerin cevabını direk yapıştıran insanların oyunu NBA Live 2K. Kelimenin tam anlamıyla mükemmel grafikler ve sesler

NHL 2000

Diğer ikişini yazıp, bunu yazmasam kan dökeceğini bildiğimden yazdığım bir oyundur NHL serileri. Şaka X2. NBA'in grafik kalitesini yakalayan bir oyun. Kendi yüzünüzü bile oyun içine yerleştirebiliyorsunuz. Buz hokeyi sevseniz de, sevmeseniz de alacaksınız.

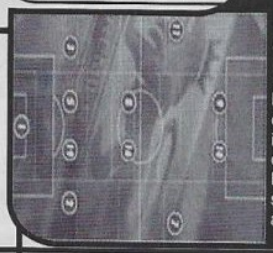
UEFA Champ 99

Oyunun öyle inanılmaz bir güzelliği, özelliği yok. Vasat. Fakat, tek olayı Champions League'in haklarını satın almış olması.

World Wide Soccer

Tavsiye köşemize konuk olan ikinci Sega oyunu. Ne diyeyim, bunun da fazla bir özelliği yok. Ertunç Burak'ın da dediği gibi, milli marşımızın yer alması oyundaki tek atraksiyon.

MANAGER



C. Manager 2 97/98

Menajerlik türünün en iyi örneği dersem, yanılmış olma ihtimalimin ne kadar az olduğunu göz ardı etmem. Bu oyun için günlerce sabahlayan (abartmıyorum) arkadaşlarımı tanıyorum.

Premier Manager 99

Bunun da fanatikleri var ama, aldığım genel izlenim Championship Manager'ın daha iyi olduğu yönünde. Yine de göz ardı edilmemesi gereken bir oyun. Kaliteli. Deneyiniz.

USM 98

Yenisi daha çıkmadı ama bu oyun hala oynanmaya değer. Bir çok seçeneğin oldukça temiz bir arabirimle sunulduğu USM 2 kesinlikle bir denenmeli.

FA Premier League

EA Sports'un el atmadığı çok az spor oyunu dalından biri olan menajerlik de bu oyunla son bulmuştu. Ne diyeyim, bence vasat. EA kalitesi kendini belli etse de, bu futbol oyunu yapmaya benzemiyor bea.

Sensible World of soccer

Farkındayım, çok sınırlı bir menajerlik opsiyonu var ve bir o kadar da eski ama, minimum özellik, maksimum zevk desem bilmem düşüncelerimi size anlatabilir miyim. Benim aylar boyunca hiç durmadan oynadığım tek menajerlik.

RPG

Might&Magic 7

3DO'nun birbiri ardına aynı oyunu önümüze sürdüğü, şeklinde bir önerme yapmayı düşünüyordum ki, bu oyunun bir çok fanatiği olduğunu düşününce, düşüncelerimi bir tekrar gözden geçireyim dedim. Ben ne düşünürsem düşüneyim, oyun bir klasik.

Daggerfall

RPG için son zamanlarda en çok ses getiren oyun kesinlikle Daggerfall'dur. Grafik (VGA) ve ses bakımından çok bir üstünlüğü olmasa da, oynanabilirlik kavramını yüzde ikiyüz seviyesinde tutan bir oyun.

Lands Of Lore 3

Westwood Studios Command&Conquer serisinden ne kadar alkış aldıysa, bu serinden de bir o kadar yuh almıştır. Tamam, grafikler çok iyi ama, o da her şey değil ki ya.

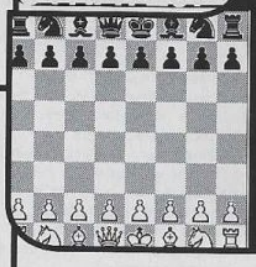
Baldur's Gate

Her ne kadar bu kategoriye uymasa da, ayrıca bölüm açmak için yerimiz olmadığı, 5 CD'lik bir oyun Baldur's Gate. Hem hayranları, hem de nefret edenleri var. Ben de bir ara deliler gibi oynamıştım. 2.si gelecek bayağı bir zaman sonra.

Darkstone

Yine büyük umutlarla beklenip, beklenen veremeyen oyunların başını çeken bir derleme (?) Darkstone. İyi bir ekran kartı isteyen kaliteli grafiklerine rağmen iyi bir atmosfere sahip olmamasından kaybediyor.

STRATEJİ



Heroes III

Serinin birinci oyunu, frp ve strateji unsurlarını mükemmel biçimde birleştiriyordu. İkinci oyun da birincisine göre bayağı yenilikle gelmişti. Fakat üçüncüsü için aynı şeyleri söyleyemeyeceğim. Yine de güzel oyun.

Jagged Alliance 2

Yine fazla oynamadığım fakat bu listede yerini alması gerektiğinden emin olduğum bir oyun JA 2. Birincisine göre daha iyi grafikler ve arabirim getiriyor. Eski askerlerimiz hala duruyor ama

Panzer general 3D

SSI'ın son bombası PG 3D. Önceki serilere bir 3D motoruyla yenilik getiren oyun, turn-based delileri için ideal.

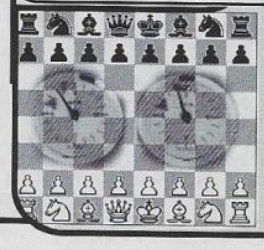
Master of Orion

Nostalji manyaklığıma devam ediyorum. Serinin 1. veya 2.si hiç farketmez. Uzayda geçen bir turn-based strateji arıyorsanız, doğru seçim MOO (çok kötü oldu bea).

Rites of war

Warhammer dünyasının PG motoruna uygulanmış hali dersek, R.A.W için yanılmış olmayız. Zorluk derecesi çok abartılmış yalnız. Güzel oyun.

REAL-TIME



Tiberian Sun

Bir oyun bu kadar beklenip de, oyuncuyu bu kadar hayal kırıklığına nasıl uğratır, ben anlamış değilim. Herkes (ben) öyle inanılmaz şeyler bekliyordu(m) ki, gördükleri(m) insanları (beni) fatmin etmekten uzaktı. Fakat bu sözler sizi yanılgıya sevk etmesin, TS iyi bir oyun.

Homeworld

Sierra, her türden oyun yapıp, çoğunda da iyi olmayı başarıyor. Homeworld de, Sierra'nın çok iyi bir real-time denemesi. Çok iyi. Denememezlik etmeyin.

Age of Kings

Kod ad gibi oldu ama, anlamayan olduğunu sanmıyorum. Zira her yerde yılın oyunu, bin yılın oyunu hatta gelmiş geçmiş en iyi oyun seçilen Age of Empires serisinin devamı da aynı ödüllere layık bence. Ödüncü!

Close Combat 3

Yine Ertunç Burak'dan alıntıya başvurduğum bir oyun. Ee ne de olsa yılların (!) tavsiyecisi. Kaliteli, atmosferi güzel ve cynanabilirlik iyi ayarlanmış. Tavsiye olunur.

Shadow Company

Jagged Alliance'ın 3D'ye uyarlanmış hali. Grafikler teknolojiyi sonuna kadar kullanıyor. Sesler de vasatın üstünde. Fakat gelin, görün ki, yapay zekayı tam yapamamışlar. Yapay bile olamamış yani.

HerŞeyiN biR sONu VarDIr

Bizim tayfa her zaman eğlencelidir ama bazen daha da...

1- Meg: Yemek yediktrn sonra. Karnı doyunca daha sevimli olur da...
2- Zebani: Traş olduğunda. Orta okullu oğlan çocuklarına benzer de...
3- Burçak: AoK'de yenildiğinde. Kızınca çok tatlı olur da...
4- Mert: Kenya'dan her dönüşünde. Kenya'ya neden gittiğini hiç sormayın da...
5- Engin: Alkollü olduğunda. Aşk meşk diyip her kesi eğlendirir de...
6- Timur: Konuştukları dinlendiğinde. Adam yerine koyulduğunu hisseder de...
7- Ertunç: Bağrı açık dolaşmayacağına, artık kravat takacağına söz verdi [yalanın dorukları!] de...
8- Can: Kamer'de uyurken. Uyurken Ben Mükemmelim diyemiyor da...
9- Muder: IRC'de. Polat ve Engin'le sabahlara kadar sevişir de...
10- Cilem: Alışveriş yaptığında. Para harcadıktan sonra pek mutlu olur da...

Kamerde tek "the Expert" Ertunç değil!

MEG: Araba kullanma experi. Öyleki Beşiktaşın dar sokaklarında saatte 140 kilometre hızla gider. Kimseyi ezmez, Polise yakalanmaz. Araba iflas eder o ayrı

Çilem: O genelde MEG'in oynadığı oyunların en heyecanlı yerinde "hadi hemen gidelim" demekte experdir. Kimse eline su dökemez

Zebani: Bilim Kurgu experi. Dünyada bu türe ait ne varsa okumuş, hatmetmiş, içine sindirmiş ve sonunda da kafayı yemiştir.

Mert: Kadın Experi. Kadınların karmaşık ve fırtınalı ruhlarını dinidrmekte üstüne yok. Kadınların diyorum siz anlayın

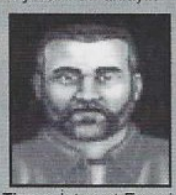
Engin: İçki experi. Öyle ki tüm içkileri içmiş, onun bunun üzerine kusmuş ve bunların psikolojik etkilerini kitaba almış fakat kitap hiç satmamıştır

Nesime: Tekme Experi. Aykido, judo, jujitsu, kung fu, karete, tekvando gibi sporların bütün tekmelerini ezbere bilir, gerektiğinde uygular

Burçak: Geveze exper. Bir yarışmada hiç durmadan 3 gün konuşarak bu konuda exper olduğunu tüm dünyaya kanıtlamıştır. teknik ismi: ukala

Muder: İstanbula bir türlü gelememe experi. Geleceğim geleceğim deyipte 2 aydır gelemeyen experimiz yeni bin yılda da gelmemeyi planlıyor.

Emre: Entel exper. Boyundan büyük ve saçma konuşma yeteneğiyle bu sifatı kimseye kaptırmaz o. Şu anda bile saçmalıyor



Timur: İnternet Experi. Java, pearl, Active X, Flash, html, front page konularında pek bişey bilmesede internete çok rahat bağlanabiliyor. Ne de olsa Amerikada.

Rauf: Sunum experi. İşten çıktıktan sonra kamere gelip bulduğu bütün kampanyaları anlatarak kafa şişirme konusunda üstüne yok. Bugün nerde acaba?

Burak: Ümitsiz aşk experi. Nedense imkansız aşklar peşinde koşup kendini harap eden ve bu yüzden yazılarını geç veren soytarı seni. Yazılarını erken ver lan! Bak sinirlendirdi beni.

Yılbaşı programlarımız...

Timur: Nedense yeni binyıla Amerika'da girmekten çok Türkiye'de girmeyi tercih etti. Nedendir bilinmez.
MEG: Bütün teklifleri geri çevirerek evde mısır patlatıp, tombala oynamayı tercih ediyor.
Zebani: Polat, çok büyük bir davet verecek. Davete Mars'tan ve Andromeda galaksisinden arkadaşları katılacak.
Engin: Büyük bir ihtimalle Taksim'de kusana kadar içip, meydanda naralar atacak. Ben ne zaman mutlu olucam diye.
Mert: Concorde ile dünya turuna katılıp, değişik ülkelerdeki sevgilileriyle aynı zamanda yılbaşına girecek.
Burçak: Yılbaşında kardeşi ile Quake 3 oynayıp onu yenecek. Birisi ona yılbaşına nasıl girersen yeni yıl öyle geçer demiş de
Burak: Aşık olduğu kızın hayallerini kurarak yılbaşına efkarlanarak girecek.
Rauf: Yılbaşında bütün komedi programları seyredip esprileri ileride kullanmak üzere not alacak.
Nesime: Madonna dinleyip, Polat'ın aleyhinde başlattığı kampanyalara intikam planı kurara geçirecek.
Ertunç: Ertunç yılbaşına girmeyecek.
Çilem: O da Emin'e mısır patlatıp, tombala da yenilmekle geçirecek. Emin yenilince çok sinirlenir de.

Kusmuk

Ne oldu ha? Kaç kere dedim sana "sırıtmasana" diye. Sonunda yedin dayağı. İyi mi oldu evladım. Ha? İyi mi oldu? Artık sırıtmazsın umarım. Aferin. Getir bakayım şu dergiyi.

Şimdi ey GameShow yöneticeleri lafım sizedir. Tez zamanda şu kapak rezaletinden vazgeçin. Milleti kandırmayı, aptal yerine koymayı bırakın artık. Siz iyice kapitalist oldunuz artık. İki tane daha fazla dergi sattıracağım diye atmadığınız takla kalmıyor. Hemen durdurun şu rezaleti. Gelelim oyun sayfalarına. Hala böyle inanılmaz hatalar yapıyorsunuz ya. Sizden adam olmaz diyorum, inanmıyorsunuz bana. Nedir o 'Omi' rezaleti. Oyunun adı Omikron değil mi kardeşim. Bu ne biçim bir beceriksizliktir evladım. Yazıklar olsun. Ben böyle hataları gördükten sonra hangi mantıkla devam edeyim, değerli eleştirilerime. Ha, nasıl edeyim. Bu ay köşelere değinmek istiyordum. Ama nerde... Bu kadar basit yerlerde bu kadar büyük hatalar yapan zihniyetin neresini eleştireyim. Yıkılın kardeşim karşımdan. Gelecek ay sinirlerim yatıştığında bir daha bakarım.

Al şu dergiyi götür yerine. Dur bakayım gel buraya bir dakika. Yakınlaş bakayım. Sıyır şu bandajı bakayım. Oğlum hala mı sırıtıyorsun sen. Şu mübarek günde Allah'ından bul evladım emi. Sana şu dayak yetmedi di mi? Dur dur. Sen burdan çıkarken direkt hastaneye git evladım. Seni ordan çağırıyorlarmış.

K.A.

HaNgiSi dOğru, hAngisi YalAN V1.6

1- MEG son iki aydır hiç trafik kazası yapmamıştır, her bi kurala uymuştur.
2- Timur Türkiyeye geldiğinde Polat, Emin ve Mert ile Taksim 24 saat kahvesinde okey oynayacaktır, çifte gidecektir.
3- Gameshow'un satışları kötü durumdadır. Böyle giderse -biz dahil- herkes büyük dumurlar yaşayacaktır.
4- Başarılı bir operasyonla Ertunç'un faşist fikirler üreten beyin hücreleri alınmış, yerine romantik şiir hücreleri konulmuştur.
5- Polat geçen ay kapak için güzel vampir kadın resmi bulmaya Transilvanya'ya gitmiştir. Boynunda iki diş iziyle geri dönmüştür.
6- Can Kantarcı günün 25 saati "ben mükemmelim" diye salak salak anırarak dolaşmaktadır. Oğlum çok konuşma, gel yengenin elini öp.
7- Emre Arın Hafta Sonu gazetesinin düzenlediği yarışmada "Yılın Entel Kuntel Adamı" ödülünü almıştır.
8- Polat'ın hücreleri diet kola'dan protein üretmeye başlamıştır.
9- Çilem ile Emin yılbaşında evlerinde oturup televizyon seyredecektir.
10- Emin, Polat ve Engin, Kamer Laborotuarlarında yaptıkları ortak bir çalışma ile "otomatik sayfa yapma programı"nı sonunda icad etmişlerdir. Programın ismi Otsayyap'tır. Sayfalar bu ay o programla yapıldı.

MUHABBETİN GERİSİNDE KALMAYIN!

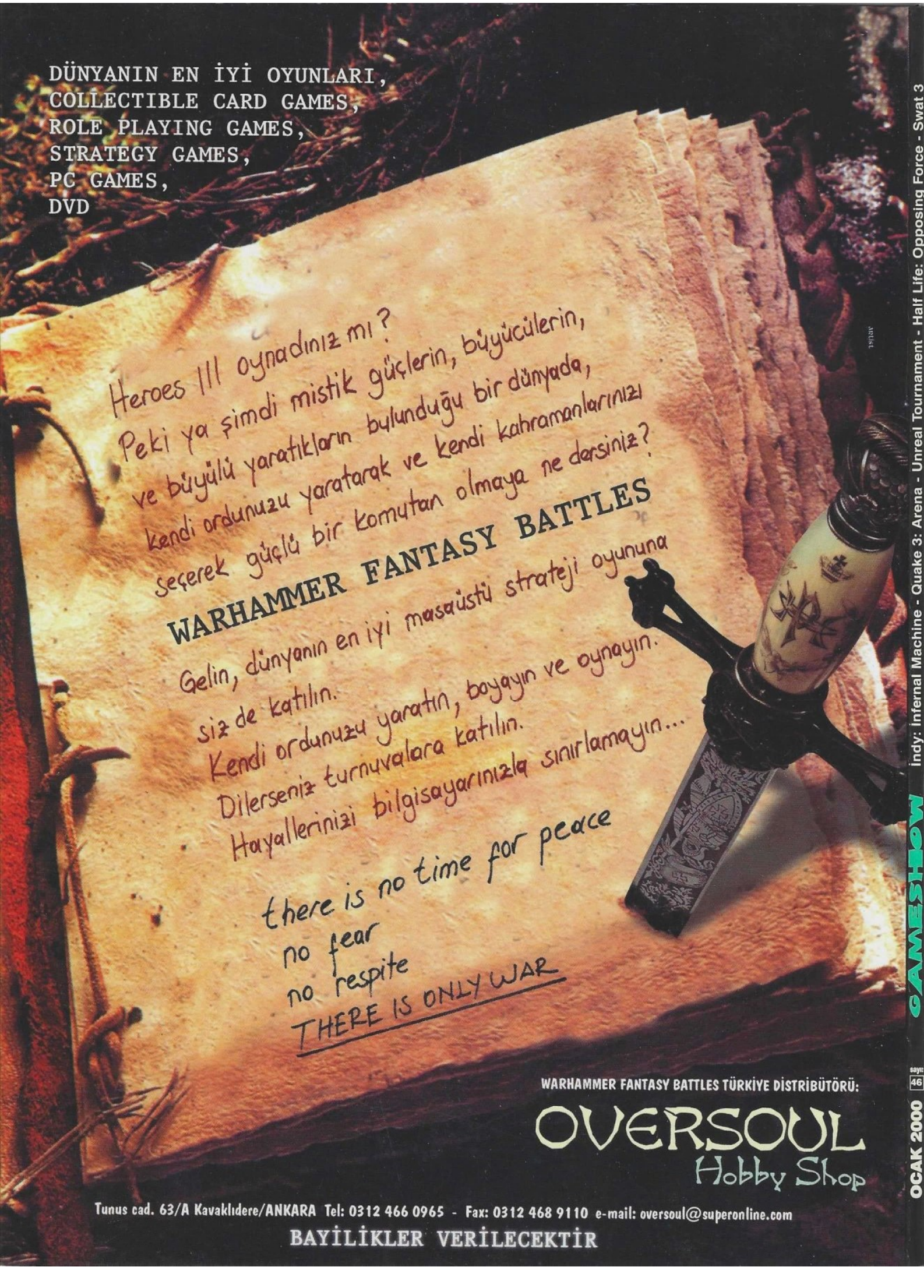
FRP VE MAGIC THE GATHERING SEVEN VEYA ÖĞRENMEK İSTEYEN HERKES FRP&MAGIC'LE TANIŞSIN DİYE

6 SAYI BİR ARADA
4.750.000 TL YERİNE
SADECE
2.000.000 TL

WARHAMMER,
SON HABERLER,
RÖPORTAJLAR
TSR ÜRÜNLERİ TANITIMLARI,
MAGIC THE GATHERING,
WHITE WOLF ÜRÜNLERİ
BİLGİSAYARDA FRP,
SCIENCE FICTION,
VE DAHA NELER NELER...

FİYATA KDV VE SINIRSIZ MAVRA DAHİLDİR

KAMER
YAYINCILIK
Tel: 0212 260 0225 - 260 3776
Fax: 0212 259 0791


DÜNYANIN EN İYİ OYUNLARI,
COLLECTIBLE CARD GAMES,
ROLE PLAYING GAMES,
STRATEGY GAMES,
PC GAMES,
DVD
Heroes III oynadınız mı?
Peki ya şimdi mistik güçlerin, büyücülerin,
ve büyülü yaratıkların bulunduğu bir dünyada,
kendi ordunuzu yaratarak ve kendi kahramanlarınızı
seçerek güçlü bir komutan olmaya ne dersiniz?
WARHAMMER FANTASY BATTLES
Gelin, dünyanın en iyi masaüstü strateji oyununa
siz de katılın.
Kendi ordunuzu yaratın, boyayın ve oynayın.
Dilerseniz turnuvalara katılın.
Hayallerinizi bilgisayarınızla sınırlamayın...
there is no time for peace
no fear
no respite
THERE IS ONLY WAR
WARHAMMER FANTASY BATTLES TÜRKİYE DİSTRİBÜTÖRÜ:
OVERSOUL
Hobby Shop
Tunus cad. 63/A Kavaklıdere/ANKARA Tel: 0312 466 0965 - Fax: 0312 468 9110 e-mail: oversoul@superonline.com
BAYİLİKLER VERİLECEKTİR
İndy: İnfernal Machine - Quake 3: Arena - Unreal Tournament - Half Life: Opposing Force - Swat 3
GAMESHOW
OCAK 2000
86